驚異!! 22大独占スクープ満載!!

隔週刊 平成8年2月2日発行(隔週金曜日発行) 第8巻第2号(通巻74号) 平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

SATURN FAN

完売御礼!! 超増ページ特大号

1996
NO.3 2月2日号
540YEN

●業務用にどこまで迫れるか!?
ヴァンパイアハンター

●本誌だけの完全独占スクープ!!
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
銀河英雄伝説

ワールドヒーローズパーフェクト
ガングリフォン
提督の決断II
三國志 英傑伝
ウイニングポストII
ソード・アンド・ソーサリー
重装機兵レイノス2
グラディウス
偉大なるドラゴンボール伝説
アローン・イン・ザ・ダーク2
駿才/爆れつハンター
サンドアール 他

新世紀エヴァンゲリオン
天地を喰らうII
3×3EYES 吸精公主

パンツァードラグーンツヴァイ
ファイティングバイパーズ
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
電脳戦機バーチャロン
THOR～精霊王紀伝～
ダークセイバー/忍空

5大攻略!!
ガーディアンヒーローズ
ストリートファイターZERO

バーチャファイター2/セガラリー・チャンピオンシップ/真・女神転生 デビルサマナー

SEGA
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
RUN TO THE NEXT LEVEL.
RALLY
セガラリー・チャンピオンシップ
クラッシュを心の底から、恥じよ。
本物のラリーカーを運転したことがあるか。砂漠、森林、
山岳、市街地と、道なき道に生死をかけ真剣に挑む。ラリーのドライバーは過酷な状況に
耐え得る強靭な肉体とスピリットの持ち主だ。セガサターンは、ラリーレースに
敬意を持って、そのスピード、興奮、迫力を忠実に再現した。
あとはドライバーのスピリットを君が再現しろ。
5,800円 新発売 SEGA SPORTS
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1995 レーシングコントローラー対応
表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
脳天直撃 セガサターン
SEGASATURN
脳 天

SEGASATURN
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
負け犬のままでいいのか。
100万年の太古、はるか原始時代から、人類は闘いつづけて来た。
生きるために闘い、そして、強者が残る。強さ。それは、力であり、技であり、知である…。
1995年12月、ついに「第2回世界格闘トーナメント」がセガサターンではじまる。
最大10人同時対戦可能の団体戦、CPUの戦法学習モード等、新機能満載
闘いの中で、本能を覚醒させろ。そして強者となれ。
6,800円 好評発売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1995 バーチャスティック対応
直撃
バーチャコップ
SPECIAL POLICE
VIRTUA COP
途中で逃げ出す奴に、用はない。
圧倒的なスピードと緊張感とともに、凶悪犯たちが次々と迫り来る。
セガサターンならではのフルポリゴンCGが、画面の緻密さのみならず、悪党たちの
卑劣さまでも超リアルに再現、プレイヤーの恐怖を直撃する。逃げだすか、挑みつづけるか。
トレーニングモードで腕を上げるか。一人でもいい、二人でもいい、
「バーチャシティ」に絡む陰謀を阻止しろ。
バーチャガン同梱セット 7,800円 好評発売中 バーチャガン単品(別売2,900円) ソフト単品(別売5,800円)
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994.1995
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月~金 10:00~17:00(除く祝祭日)
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

I'MAX
株式会社アイマックス
〒144　東京都大田区西蒲田7-26-11　ツキムラビル西蒲田
お問い合わせ先　フリーダイヤル　0120-020121
セガサターン対応ソフト
'96年4月発売予定
価格：未定
SEGA SATURN
その瞬間から悪夢は始まった。
サイバードール
CYBER DOLL
人類に襲いかかる終わりなき死闘。
セガサターン用傑作ＲＰＧソフト
「サイバードール」登場。
キャラクターデザイン：韮沢靖
©1996 I'MAX／BE TOP
未来都市「ＺＥＲＯ・ＣＩＴＹ」は、
一つの隕石により
地獄都市へと変貌する。
襲いかかるウィルスの恐怖、
終ることのない暗闇の日々。
しかし、それは
悪夢の序曲でしかなかった。
1996.4
2つの

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

セガサターン対応ソフト
'96年4月発売予定
価格：未定

爆れつハンター

電撃コミック「ガオ！」で人気連載中の
爆れつハンターがゲームになって登場
おなじみの、キャロット、ガトー、ティラ達が、
画面の中で繰り広げる
ちょっとエッチな爆れつストーリー。
もちろんゲームならではの
オリジナルシーンもお楽しみ。

戦いが始まる。

SEGA
Virtua Fighter™
CG Portrait series
SEGASATURN
第4弾 Vol.7 シュン・ディ／Vol.8 リオン・ラファール
1月26日同時新発売 各1,280円
Coming Soon!
「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集
●
「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット＆カラオケを収録
●
他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう
Vol.7 Shun-Di
収録曲：崑崙の夢
Vol.8 Lion Rafale
収録曲：Winner or Loser
抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント！
「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚（5キャラクター）を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。 抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。
締め切り：'96年3月31日（当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、景品の発送は '96年4月末日からになります。
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
AM R&D DEPT.#2
VIRTUA FIGHTER 2を飾るヒーロー達が続々登場！
Vol.1 Sarah
Dancing Shadow
好評発売中
Vol.2 Jacky
Believe In Love
好評発売中
Vol.3 Akira
夏の嵐
好評発売中
Vol.4 Pai
oh, My Shinin' Star
好評発売中
Vol.5 Wolf
CHAIN REACTION
好評発売中
Vol.6 Lau
金色の雨
好評発売中
※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド＆カラオケを収録。
定価 各1,280円
Vol.9 Kage
誰も知らない
3.1 発売予定
Vol.10 Jeffry
あの波を越えて
3.1 発売予定
脳天直撃 セガサターン
SEGASATURN
●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。

知的サッカー、
ここに極まる。

J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう!

POWER GYM ・ ¥ ・ CLUB HOUSE

ANTLERS JEF UNITED
VERDY MARINOS FLUGELS
GRAMPUS GAMBA

REYSOL RED DIAMONDS
BELLMARE S-PULSE JUBILO
SANFRECCE CEREZO

最近、ただボールを蹴るだけではもの足りなくなっているキミ。
ならば作ろう、自分のクラブ! 日本全国609都市の中から自ら選んだ本拠地で、
手塩にかけて育てた選手たちを率いて、いざ、Jリーグへ参入だ。対戦相手には、
実存するJリーグ14クラブの選手たちが実名で登場。練習は個人個人に適した
プログラムを指示して、ときには本場へ留学させてあげてもいい。
各選手の個性を生かすもよし、クラブ全体を向上させるもよし、監督はキミなのだ。
ひとまわり大きく成長したイレブンが晴れて戦う様は、ちょっと感動ものである。
パスワードで、友達の育てたクラブと宿命の対決だって可能。
こいつは見逃せない、育成サッカーシミュレーションゲームだ。

Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!
育成シミュレーション
2月23日発売予定 6,800円（予価）

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

脳天直撃 セガサターン
SEGASATURN

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

好評発売中

SEGASATURN
落ち物パズルゲームにとどめの一撃!!
ルールは簡単！
必殺技は超強力!!
©SIMS 1996 © 円谷プロ ©BANDAI 1996
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

2月9日発売!!

PD ウルトラマンリンク

セガサターン専用ソフト CD-ROM パズルゲーム ¥6,800(税別・予価)

ウルトラ戦士と怪獣軍団のパワフルなバトルが、パズルゲームになって
セガサターンに登場するぞ！
コミカルなPDキャラクターたちが、これまでにない、新システムを数々
盛り込んだPDウルトラマンリンクで大激突！
ひたすらパーツをつなぎまくるか？形や色を合わせて必殺技をお見舞いするか？
もちろん、連鎖に連鎖を重ねれば、気分爽快まちがいナシ！
勝負の行方は、キミの戦略性が握っている！
ンも〜、このPDウルトラマンリンクの虜になったら、
ほかのパズルゲームじゃ満足できない！

- コミカルなPDキャラクターたちが繰り広げるパズルバトル！
- それぞれのキャラクターに、それぞれの必殺技！ウルトラマンはスペシウム光線！そしてセブンはカプセル怪獣！

- パーツの色や形をそろえてつなげば、パワフルな攻撃が大炸裂！
- 「ストーリーモード」で怪獣軍団をやっつけろ！
- お友達との熱い対戦は「VSモード」におまかせ！
- ゾフィーの指令をクリアできるか？「トレーニングモード」で腕を磨け！

「PD」って何？

ポリゴン・ディメンションの略。ポリゴンでつくられた、
新しくてカッコイイキャラクターたちのシリーズ名なのだ！

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい！

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 表示価格は税別になっております。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

TAKARA
SEGA
SEGASATURN
"S"の気配がする…。
闘神伝™
タカラの大人気3D格闘ゲーム「闘神伝」が、セガサターンに登場する。エリスやソフィアといった個性が際だったキャラクター、簡単に大技が出せる操作体系などの魅力はそのままに、新要素・列伝モードを追加。これまで明かされなかったキャラクターの出生の秘密や戦う理由などがCGムービーで楽しめる。しかもサターンオリジナルキャラクターも登場！
闘神伝S™
新発売 5,800円〈格闘アクション〉
© TAKARA CO., LTD. 1995 REPROGRAM © SEGA 1995.
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
イラスト／ことぶき つかさ
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
脳天直撃 セガサターン
SEGASATURN™

本格派ムービー・アドベンチャーゲーム
デスマスク
PlayStation
SEGASATURN
What if you
awoke with
someone else's
identity ?
What if
that person
is your
arch enemy ?
Angel Devoid
DEATHMASK
1996年1月26日
HI-END THEATER
世界同時発売
SEGASATURN版【ディレクターズカット】¥8,800
PlayStation版 ¥7,800 各3枚組
こりゃ〜すげぇぜ★キャンペ〜ン!!
豪華賞品プレゼント!!
1996・1月1日→3月15日
キャンペーン実施中
詳しくは、店頭のポスター・応募ハガキをご覧ください。
賞品総額1,000万円
ダブルチャンス：デスマスク スペシャルイベント
('96年2・3月開催予定）ご招待‥500名
A賞 10名様
ロサンゼルス"E3"視察
& ハリウッドツアー
ご招待……………10名様
B賞 100名様
「パルディオ102H」
NTTパーソナル社ブランド
(日立製作所製)…100名様
C賞 10名様
vantan digital art studio
バンタン デジタルアートスタジオ
(デジタルデザインスクール)
無料受講券…………… 10名様
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです
電脳工場
VANTAN INTERNATIONAL CO.,LTD
株式会社 バンタンインターナショナル 電脳工場
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-7-3TSビル7F
Tel.03-5458-2700 Fax.03-5458-2761
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
© 1996 VANTAN INTERNATIONAL Co.,Ltd.
© 1996 ELECTRIC DREAMS,INC

SEGASATURN
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
セガサターン専用ソフト
本格的海釣りシミュレーションゲーム！
家庭で痛快
シーバス・フィッシング
SEABASS FISHING
海のゲームフィッシングとして現在もっとも人気のあるシーバス（日本名：スズキ）を対象魚とした本格的海釣りゲーム。「トーナメントモード」「フリーフィッシングモード」の2つのゲームモードを用意。ゲーム中は、3Dポリゴンによる魚との超リアルなバトルを展開します。このほか、テレビでお馴染みのシーバス・ルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏が音声でルアーフィッシングの基礎から教えてくれる"フィッシング入門"など、初心者の方でも楽しくプレイできます。
'96年2月23日発売予定
釣りシミュレーション
¥6,800
(税抜)
Daiwa
COMMITTED TO TOTAL QUALITY
ダイワ精工株式会社
公認ソフト
総合監修／村越正海
©1996 Victor Entertainment, Inc. ©1996 A wave, Inc.
THUNDER HAWK II
サンダーホークII
高速戦闘ヘリ"サンダーホーク"を操縦し、世界の凶悪なテロリストに立ち向かえ！
様々なミッション目標に合わせて武器の選択が可能
視点切替が可能
高低差の地形がリアルな戦場を構成
'96年2月23日発売予定
シューティング
¥6,800
(税抜)
©1996 CORE DESIGN LIMITED
ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局（テレフォンサービス）TEL.03-3236-5200

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

■スタッフ募集中! (職種)1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。 総務部 ☎03(3235)7801

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月曜・水曜日の15:00〜18:00祝日除く)

好評発売中

◆セガサターンの機能をフルに活かし、
2Dフィールド・3Dダンジョンを
フルポリゴンで表現！
◆VICE(ヴァイス)システムが、RPGの
戦闘により重厚な戦略性を持たせた！
◆登場する悪魔は300種以上。
「友好度」や「服従度」を内部設定し臨場感
あふれる駆け引きを演出！

セガサターン専用ロールプレイングゲーム(1人用)
価格6,800円(税別)
c西谷史/シップス c1995 ATLUS

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる！

好評発売中

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる飛行家たちの
奇想天外な大冒険物語！キャラデザインに中村博文氏を起用！
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻!!
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!

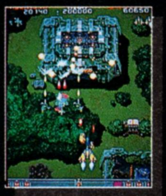
GUNBIRD
ガンバード

縦スクロール・シューティングゲーム(1人〜2人用)
価格5,800円(税別)
©1994, 1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS

プレイステーション版も同時発売中!!

伝説のシューティングゲームが今、よみがえる…

★3種類のVALS(Variable Laser System)が君たちを待っている！
★ショット連打と押しっぱなしレーザーを使い分けろ！
★全5ステージ、すべて「首領蜂」だけが演出する舞台だ！
★5段パワーアップ・ショット。レーザー時のボンバーはさらに大迫力！



※画面は、アーケード版のものです。

首領蜂 DonPachi

セガサターン専用ソフト
縦スクロールシューティングゲーム(1〜2人用) **予価5,800円**
cCAVE c1995 ATLUS

3月下旬発売予定

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

ATLUS

ついにその全貌が明らかになる !!
SFシミュレーションRPG
<QUOVADIS>。

- 常識を覆す超大作！
  感動ドラマを見せる長編シナリオを収録 !!
- イラストレーター界の巨匠美樹本晴彦が、キャラクターデザインを担当 !!
- 最新技術デジタルムービーを駆使した、シネマサイズの感動アニメーションを収録 !!

- 豪華声優陣による、長編ナレーションを収録 !!
  緑川光、國府田マリ子、根谷美智子、椎名へきる、林延年、深見梨加、堀内賢雄、森川智之
- シミュレーションの鍵を握る、情報満載のインターミッション !!
- 敵艦隊との駆け引きが出来る、同時移動システムを採用した移動MAP。
- 2Dアニメーションと3D･CGで臨場感ある戦闘シーンを演じる、同時攻撃システム。
- 主人公･ハルが、士官学校を卒業し、一介の艦長から元帥へと成長するシミュレーションRPG。

ラジオドラマON AIR中 !! 毎週土曜日午後9時30分からラジオドラマ「草地章江のレディオ･クォヴァディス」、文化放送にてON AIR中 !!
小説発売中 !! 角川スニーカー文庫より「QUOVADIS」好評発売中 !!
攻略本、設定画集、1月下旬発売予定 !!
主題歌決定 !! Q.T/クォヴァディス･トライアングル（矢部美穂、桜井亜弓、沢口遥）が歌う主題歌「ARK～未来を探して～」のシングルCD発売中 !!
96年度カレンダー発売中 !!

GLAMS INTERACTIVELABO
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
TEL.03-3224-3131

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ･エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

プロ・野球、プロ・サッカー、
プロ・ゲームクリエイター。

ゲームをつくる人たち、ゲームクリエイター。私たちグラムス株式会社は、ゲームクリエイターのまったく新しい評価基準を確立します。これは、ゲームをつくる人たちもプロフェッショナルとして評価されるべきだ、という話です。説明します。
●「制作チームのメンバーに、ゲームの売上に比例した金額＝ギャラを支払う。」単純な話です。固定の月給のほかに、ゲームの定価に対して何%というレートを設定し、売上本数を乗じた金額を制作チームに支払う。何本売れたらいくら、というシステム。チーム内では、責任に応じた分配を行う。売れた分だけ、責任の分だけ、チーム内のクリエイターは、自動的に評価されることになります。プロ野球やプロサッカーの選手をみてください。チームや自分の上げた成績に対する評価は、金額に反映されているじゃありませんか。自分の能力をふりしぼってチームのために貢献し成績をあげた人が、正当に評価されるのは、プロの世界であれば当然のことでしょう。もちろん、金額の上限は設けません。無限の可能性を秘めたクリエイターチームに対する評価に制限があるのは、おかしな話ですから。●この制度をもって、私たちはゲームクリエイターを広く募集します。●次のようなことが予想されます。「①ゲームデザイナーやチーフデザイナー、チーフプログラマーなどの中から、年収何千万円の『スタークリエイター』が生まれる。」・・・評価の経済的な単位があがれば、社会的な評価も上昇します。私たちはゲームのクリエイターにも、少年少女の目標となるようなステイタスが必要だと考えます。「②優秀なクリエイターが、制作チーム間で奪い合いになる。」・・・いい仕事をとるために、いい制作チームに参加するために、クリエイターとしての自分を磨くという風土も、プロ集団には必要です。クリエイター全体の質的な底上げとともに、ヒットゲーム制作チームが多数生まれることも考えられます。「③クリエイター個人としても、自分の感覚と時代がマッチした時期に、評価や社会的な立場を得ることができる。」・・・誰しも、感覚的な『旬の時期』があるはずです。自分と時代がシンクロする時期があるはずです。その旬をのがさずに、評価を得たい。そう考えるのは、当然のことでしょう。ところで、この制度はあなたに、どんな良い影響を与えるでしょうか。考えてみてください。●会社の話をします。私たちグラムス株式会社は、パソコン用CD-ROMの企画・開発・販売を行ってきた企業です。売上高10億円強、従業員数60名。あまり知られていないことですが、私たちの製品はパソコン用CD-ＲＯＭの売場では、かなりの数を占めています。発売元の大手出版社やレコード会社、映画会社のロゴマークといっしょに、わたしたちのロゴマークや電話番号が企画開発者として小さく刻印された商品がずらりと並んでいます。パソコン雑誌の人気商品ベスト10でも常連です。そしてついに昨年12月21日、会社設立以来の夢であった、オリジナルゲームを発売。セガサターン用『クォヴァディス』です。シミュレーションゲーム通、アニメファン、ＳＦ好きをターゲットに据えたこのゲームで、私たちはゲームソフトハウスの仲間入りを果たしました。●「ジャパニメーション」、「ａｎｉｍｅ」と呼ばれる日本製アニメ作品が、海外で大きな人気を博しつつあることはご存じですね。いま、私たちはそこに大きな可能性を見出しています。ゲームとアニメを融合したエンターテイメント。それが私たちが生み出すことのできる、そして世界に誇ることのできる新しい文化ではないだろうか、と●発売前から『クォヴァディス』は好調です。キャラクター商品やオリジナルビデオ（セルビデオ）の話が具体的になっています。主題歌は1月10日にシングルＣＤとして発売。劇場用アニメの話も数社から持ち込まれ、ラジオドラマは昨年10月14日より文化放送でオンエア中です。●海外進出も始めています。アメリカ、中国、フランス、韓国に足がかりを築き、アメリカの大手ゲームメーカー、アバロンヒル・ゲーム・カンパニーと業務提携。いま、グラムスという会社はゲームソフトハウスとして走り始めています。私たちは、ゲームとアニメ＝ジャパニメーションを武器に、まったく新しい形のエンターテイメントをもたらすブランドとして、海外に自分たちを売り出します。●お分かりいただけたでしょうか。私たちの戦略を一言でいうなら、「まったく新しい形のエンターテイメントをもたらす、まったく新しい《会社とクリエイターの関係》をもった集団」です。この方法でならクリエイター自身も、もちろん会社も成長できるはずです。プロが、チームワークのもとに、おもしろいゲーム、売れるゲームを創る。報酬を得る。考えようによっては、これ以上ないほどシンプルで、正当なシステムだと思いませんか。くりかえします。プロ野球、プロサッカー、プロゲームクリエイター。これは、ゲームをつくる人たちもプロフェッショナルとして評価されるべきだ、という話です。

◆募集要項◆　職種●①企画スタッフ②プログラマー③3D-CGデザイナ④ドッター（アシスタント可）⑤広報担当幹部⑥人事担当幹部⑦海外営業⑧総務（女性）スタッフ　資格●①～④学歴不問30歳位までの方。⑤～⑦大卒以上25～35歳位までの方。⑧高卒以上30歳位までの方。※①～④はゲーム制作経験者に限ります。※⑤は広告代理店・広告プロダクションなどでの戦略的広報活動経験者に限ります。※⑦要英語力。　勤務地●東京都港区（本社）　勤務時間●10：00～19：00（①～④フレックスタイム）　休日●完全週休2日制（土日）、祝日、夏期、年末年始、GW　給与●①～④は新社内評価規定（固定給＋ロイヤリティ）により決定します。詳しくは本文をご覧ください。④～⑦は基本給25万円以上、⑧は基本給18万円以上。※①～⑧ともに、経験・能力を考慮の上決定します。　待遇●昇給年2回、賞与年2回（⑤～⑧のみ）。各種保険完備。　応募●電話連絡の上、履歴書（写真貼付、希望職種明記）および職務経歴書（書式自由）をご持参ください。96年3月大学卒業予定者も募集中。大企業内定者も歓迎。　会社概要●正式社名／グラムス株式会社　設立／1991年　従業員数／60名　平均年齢29歳　代表者／代表取締役社長　吉田直人（32歳）

所在地／〒106　東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3階
TEL.03-3224-3131　担当／川本・中村

GLAMS
INTERACTIVE LABO

湾岸線を
ドリドリに突っ走れ！
SEGA SATURN
DRIFT POLIGON CAR ACTION
好評発売中
6,800円
（税別）
湾岸デッドヒート
レーシング
コントローラ
対応
©1995 VICTOR COMPANY OF JAPAN LTD./PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
超リアル！
迫力のカーアクション！
あの湾岸を一般車でレーシング。実行不可能なこんなことを可能にするゲームだ。ホンモノ志向だから道路の繋ぎ目など細部もリアルに再現。実際の車と同様、いや、それ以上にシビアなドライビングテクニックが要求される。
最強のドライブゲームここに登場！
VSモードで待望の2人同時対戦！
上下2分割画面の
2人同時対戦で
オーバーヒートだ！
超迫力！立体音響ビクター3D・フォニック採用！
10人の実写美女が君のサイドシートに！
木下 優　水谷リカ　上白土なおこ　他
※画面写真は開発中のものです。
株式会社 パック・イン・ビデオ
〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812

SATURN FAN

2月2日号

1996 No.3
COVER ART●トレジャー（菊地徹彦）
COVER DESIGN●渡部孝雄

CONTENTS

●特報 ●本誌だけの特別情報満載!!

独占スクープ!! ADKワールドヒーローズパーフェクトで参入決定!! ……20

ガングリフォン ……24
ヴァンパイアハンター ……30
新世紀エヴァンゲリオン ……34

●新春スペシャル特集 ●22大独占超新作!!

SATURN SCOOP FAN ……97

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル／銀河英雄伝説／クロックワークス／ソード・アンド・ソーサリー／提督の決断II／エアーマネジメント'96／三國志 英傑伝／ウイニングポストII／アローン・イン・ザ・ダーク2／サイバードール／爆れつハンター／グラディウス デラックスパック／ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説／重装機兵レイノス2／2度あることはサンドアール／FIFAサッカー'96／リンクルリバーストーリー／ロジックパズルレインボータウン／駿才／GOTHA II／ぐっすんおよよ／天地を喰らうII

●期待の新作突撃SPECIAL ●気になる新作をチェック!!

3×3EYES～吸精公主～S ……36
パンツァードラグーン ツヴァイ ……40
THOR～精霊王紀伝～ ……44
NINKU-忍空- ～強気な奴達の大激突!～ ……46
ファイティングバイパーズ ……48
ダークセイバー ……50
ルナ ザ シルバースター ……52
ハイパー3D対戦バトル GEBOCKERS ……54
ドラゴンフォース ……56
電脳戦機バーチャロン ……57

●攻略 ●最後まで完璧フォロー!!

ガーディアンヒーローズ ……61
ストリートファイターZERO ……149
真・女神転生 デビルサマナー ……176
セガラリー・チャンピオンシップ ……184
VIRTUA COLOSSEUM FOR バーチャファイター2 ……167

●特別企画 ●実用性満点の4アイテム!!

ばくばくアニマル飼育係技術者試験コンテスト ……175
VALUABLE CD JACKET Wizard's Harmony ……95
機動戦士ガンダム ……129
SPECIAL POSTCARD バーチャファイター2 寺田克也氏描きおろしCG ……59
シャイニングシリーズ ソニックオリジナルCG ……165

●NEW SPACE

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ……188
The Tower ……192
松方弘樹のワールドフィッシング ……194
天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅 ……196
サイベリア ……197
デスマスク ……198
でろーんでろでろ ……199
プロ麻雀 極s ……200

●データ・ハガキ情報満載 土星の王国

RANKING STREET ……79
コーンヘッドクラブ ……131
News Dynamite! ……134
第1回SATURNゲーム大賞募集! ……136
ゲーム研究所 ……139
読者プレゼント ……144
新規参入 サードパーティ訪問 ……146

●SERIES SPACE

HYPER UL-TECH ……162
MD&G·G FAN ……201
COMING SOON ……202
新作発売カレンダー ……220

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 〈発売〉株式会社徳間書店 ●発行人／山森 尚 ●編集人／北根紀子 ●編集長／相沢浩仁 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈編集〉●スタッフ／（東京）加藤政樹・佐藤大作・佐藤稔・寺崎宏之・中村聰・福田知恵子・山口康弘 （仙台）大石美智子 ●アシスタント／（東京）五十嵐達雄・伊藤博充・内海幸・尾崎功・小山田勇史・加納結介・西村俊行・藤岡英之・宮本正教 （仙台）中鉢ゆき子 〈広告・販売〉●部長／遠藤剛 〈広告〉●スタッフ／大内隆・加藤千香子 〈販売〉●スタッフ／石井基之・吉野なおみ 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●スタッフ／佐々木さとみ・佐瀬伸治・高橋栄治 〈デザイン〉●AD／渡部孝雄 ●スタッフ／（仙台）鈴木徳房 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／島崎英俊・園田昭彦・浜野忠夫・守屋貴章 ●編集／相崎勝保・青木基至・加藤久人・川本ひろし・木村勝好・小里浩一・小峯徳司・柴田格・鈴木鋼一・平田洋・福永ひさし・松本智春・三戸貴代・守屋貴章・山本浩司・渡辺洋二 ●デザイン協力／有限会社デザイラ・アドバンス・井沢俊二・今村奈緒美・森広尚子・松尾泰男●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア株式会社 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

GAME INDEX

<セガサターン>

アローン・イン・ザ・ダーク2 ……114
ヴァンパイアハンター ……30
Wizard's Harmony ……95
ウイニングポストII ……113
エアーマネジメント'96 ……112
X JAPAN Virtual Shock 001 ……162
NFLクォーターバッククラブ'96 ……206
F-1 Live Information ……163
おまかせ／退魔業（セイバーズ） ……208
ガーディアンヒーローズ ……61
GUN GRIFFON The Eurasian Conflict ……24
きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称） ……208
キュービックギャラリー ……207
機動戦士ガンダム ……129
銀河英雄伝説 ……100
ぐっすんおよよ ……128
グラディウス デラックスパック ……120
クロックワークス ……101
ゲックス ……205
GOTHA II・天空の騎士 ……128
サイバードール ……116
サイベリア ……197
3×3EYES～吸精公主～S ……36
The Tower ……192
三国志 英傑伝 ……113
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／ ……188
シムシティ2000 ……139
重装機兵レイノス2 ……123
駿才ー競馬データSTABLEー ……127
新世紀エヴァンゲリオン ……34
真・女神転生 デビルサマナー ……176
スーパーリアル麻雀グラフィティ ……163
ストリートファイターZERO ……149
ストリートファイターIIムービー ……205
スナッチャー ……203
セガラリー・チャンピオンシップ ……162, 184
ソード・アンド・ソーサリー ……104
提督の決断II ……108
デスマスク ……198
でろーんでろでろ ……199
天地無用／魅御理温泉 湯けむりの旅 ……196
天地を喰らうII～赤壁の戦い～ ……102
電脳戦機バーチャロン ……57
THOR～精霊王紀伝～ ……44
闘神伝S ……142, 162
ときめき麻雀グラフィティ 年下の天使たち ……206
ドラゴンフォース ……56
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ……122
七つの秘館 ……209
2度あることはサンドアール ……124
NINKUー忍空ー～強気な奴等の大激突／～ ……46
バーチャファイター2 ……167
ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ ……54
爆れつハンター ……118
パンツァードラグーン ツヴァイ ……40
ビクトリーゴール'96 ……202
ファイティングバイパーズ ……48
FIFAサッカー'96 ……125
フェーダ・リメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～ ……204
プロ麻雀 極s ……200
HORROR TOUR（ホラーツアー） ……208
麻雀ハイパーリアクションR ……206
松方弘樹のワールドフィッシング ……194
リンクルリバーストーリー ……126
ルナ ザ シルバースター ……52
レボリューションX ……206
ロジックパズルレインボータウン ……127
ROBO・PIT（ロボピット） ……207
ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ ……163
ワールド アドバンスド大戦略 作戦ファイル ……98
WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～ ……207
ワールドヒーローズ パーフェクト ……20

<ゲームギア>

NINKUー忍空ー2～天空竜への道～ ……201
ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～ ……201

スペック表の見方

❶発売予定日：この本を作っている時点での発売予定時期。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：原則として開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表。❹予定価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売予定価格。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する対象（制限）年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数やセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：コンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の発売状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売予定日	❶3月31日
発売元	❷セガ
開発元	❸エス・エヌ・ケイ
予定価格（税別）	❹5800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻18歳以上推奨
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス対応
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（1月10日現在）

●ウルテクに関するご質問は …☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-3573-8605
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

独占スクープ!!

ADK参

NEO・GEO陣営から強力なサードパーティが参加

新春早々にビッグなニュースが飛び込んできた。NEO・GEOで格闘ゲームなどをリリースしてきたADKがサターンに参入を決め、第1弾としてNEO・GEO CDの『ワールドヒーローズパーフェクト』を移植・発売するというのだ。参入にあたって、ADKの開発の方からコメントをいただいたので、それを紹介しよう。

「現在完全移植を第一として開発を進めています。現段階ではNEO・GEO CD版の内容を100として、95は移植可能であると見通しが立っています。残りの5をどう移植するかで頭をひねっているところですが、今後開発が進むにつれてクリアできそうです。オリジナル要素については未定です。開発の進行状況によって検討しますが、何か入れたいですね。また、CD版で使えた3人のボスキャラがサターン版にも入ることはほぼ間違いないでしょう」

『ワールドヒーローズパーフェクト』はどんなゲーム

数ある格闘ゲームのなか、異彩を放つ『ワールドヒーローズ』シリーズ。'95年に発表された最新作が「〜パーフェクト」である。異彩を放つ、といっても基本的なシステムは他の格闘ゲームと同じだ。登場キャラクタのヘンテコさと、格闘ゲームとしての練られたシステムが同居するゲームなのである。

フルネームになったシュラ。昔はもっと笑いを誘うキャラクタだった

システムはつねに最良のものをと、いくつもの新要素を取り入れている

サターン版では
1.完全移植をめざす
2.オリジナル要素も追加?

第1弾は ワールドヒーローズ パーフェクト

入決定!!

NEO・GEOやゲームセンターで人気の『ワールドヒーローズ』シリーズ最新作を引っ提げて、ADKが参入決定！

ド派手な究極奥義

お笑い格闘ゲームの決定版

ーズ

発売予定日	未定	CD枚数	1枚
発売元	エー・ディー・ケイ	複数プレイ	2人同時
開発元	エー・ディー・ケイ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(1月8日現在)

©SNK／ADK ※画面写真およびキャラクタイラストは、すべてNEO-GEO CD版です。

詳しくは次のページから

つねに進化しつづける『ワーヒー』シリーズの完璧版

『ワールドヒーローズ』シリーズは、現在までに初代、2、JET、パーフェクトと4作が出ている。相手の投げ技を投げかえしたり、飛び道具を跳ねかえすことができるなど、毎回趣向を凝らした独特のシステムを取り入れているのがシリーズをとおしての特徴だ。

最新作の『パーフェクト』では、ヒーローゲージや、キャラクタごとのエクストラアタックといった新たなフィーチャーが試みられている。どんな特徴なのか、詳しくみていくことにしよう。

1 ヒーローゲージをためろ

画面の左右下にあるヒーローゲージは、シリーズで初めて登場したものだ。このゲージは必殺技や通常技を出すことで上昇し、MAXになると、特定の必殺技が派手に変化して、ヒット数が増える。また、通常ならダウンするような攻撃を受けてもダウンしなくなるので、攻防に変化をもたらす効果もある。

⇧ヒット数の多い必殺技を当てると、ヒーローゲージの上昇速度が増す

2 ボタン同時押しでエクストラアタック

各キャラクタの性格の個性を出しているのがエクストラアタック。攻撃ボタンを3つ（NEO・GEOではABC）押すと、キャラクタに固有の特殊な技を出すことができるのだ。キャラクタによって攻撃技だったり、投げ技だったりとさまざまだが、なかには攻撃にはならない特殊な動作をすることもある。たとえば主人公服部半蔵のエクストラアタックは、疾風の術といって、通常攻撃を強制的にキャンセルできるもの。これを使いこなせれば、難易度の高い連続技を決めることもできるのだ。

⇧3つのボタンを押すだけでいつでも簡単に出せる技は、初心者に最適

⇧飛び道具をキャッチできる。さらに飛び道具を投げかえして、相手を攻撃することもできるのだ

⇧ジョニー・マキシマムのエクストラアタック。相手の飛び道具にタイミングよくボタンを押すと

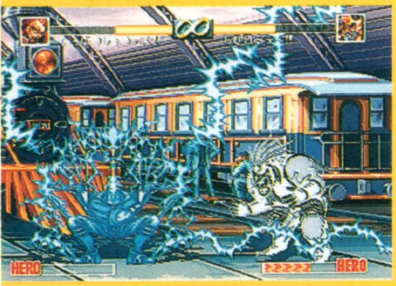
歴史を超えて集まった16人の勇者たち

登場キャラクタ16人は、さまざまな時代に生きる英雄たち。彼らは「第3回世界英雄大会」に出場するため、タイムマシンに乗って集まったのである。

初代『ワールドヒーローズ』からメンバーが増えこそすれ、減っていないのも、隠れたポイントだ。

3 体力ゲージ半分以下で究極奥義が

最近の格闘ゲームではメジャーになっている、より威力の高い必殺技がこのゲームでも採用されている。ただし、しっかり説明書にもコマンドが載っていて、隠されているわけではない。この必殺技は究極奥義と呼ばれる技で、各キャラクタに1つないし2つ用意されている。体力ゲージが半分を切り、黄色から赤色に変わると、このド派手な究極奥義が出せるようになるというわけだ。



⇧体力ゲージが半分で出せるので、普通の必殺技と同じような感覚だ

⇧ヒーローゲージがたまった状態だと、究極奥義もパワーアップする

サターン版オリジナル要素は?

『ワールドヒーローズ』シリーズでは、新作が発表されるたびに新たな試みがあった。それではサターンへの移植に際して、なにか新要素があるのだろうか。この点に関しては、まだ企画段階ということもあり、ADKからの明確な回答は得られなかった。

前作では対戦相手が3人1組のチームであったことなどから、チーム対戦がある、またはシリーズ共通の特徴としてのお笑い要素(だまし気絶やヘンなキャラクタ)が強調される、などが考えられる。

⇧3人組みで1本勝負というのは、前作JETで追加された要素だ

⇧ラスプーチンやマッドマンに匹敵するキャラが登場? するかも

家庭用NEO・GEOではボスが使える

ボスのゼウス、NEO・DIOと、隠しキャラクタのゴクウを使えるのが家庭用NEO・GEO CD版の特別なところ。コマンドを入力することで使えるようになるのだが、方法は説明書に明記されている。サターン版でも使えるようになるといいね(なるハズ)。

⇧使用キャラ選択のときにコマンドを入力すると、ボスを使える

⇩超強力でさんざん悩まされたあのキャラクタを自分で操作できるのだ

ゴクウ
対戦プレイの最中、ステージごとに決まったある条件をクリアすると乱入してくる隠しキャラだ。

ゲームアーツ最新作登場

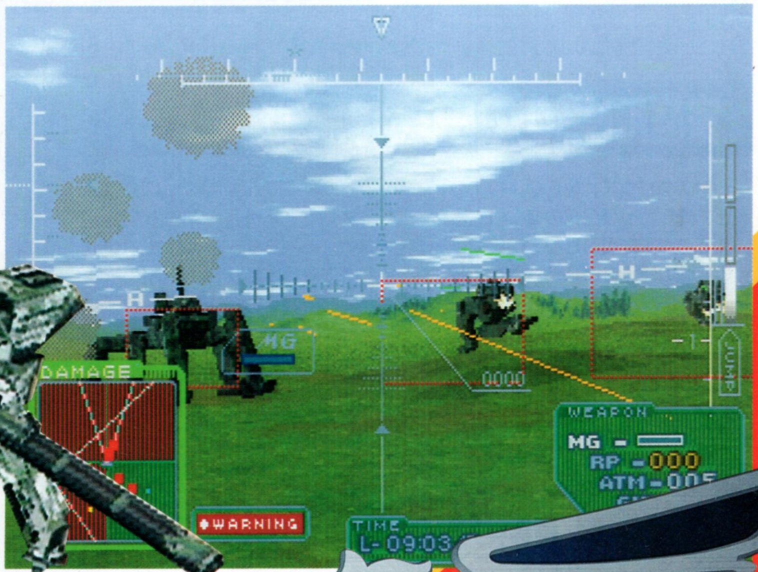
緻密な設定と迫真の戦闘画面の3Dシューティング

去年まで『3Dポリゴン(仮称)』というタイトルと数点の写真でしか情報のなかったゲームアーツ最新作の詳細が、ついに判明した。

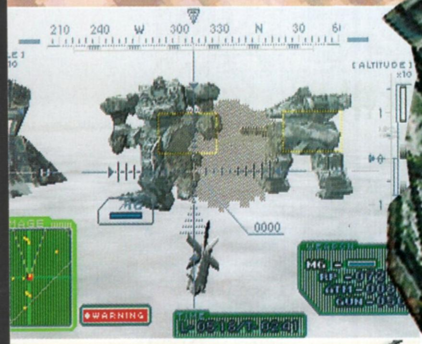
正式名称は『ガングリフォン ザ・ユーラシアン・コンフリクト』。サブタイトルに「ユーラシアン・コンフリクト」とあるように、地球上で最も広大なユーラシア大陸が激戦の舞台。プレイヤーは日本が抱える外人部隊の一員となり、最新最強の局地戦兵器「HIGH-MACS」を駆ってさまざまな任務をこなしていく。

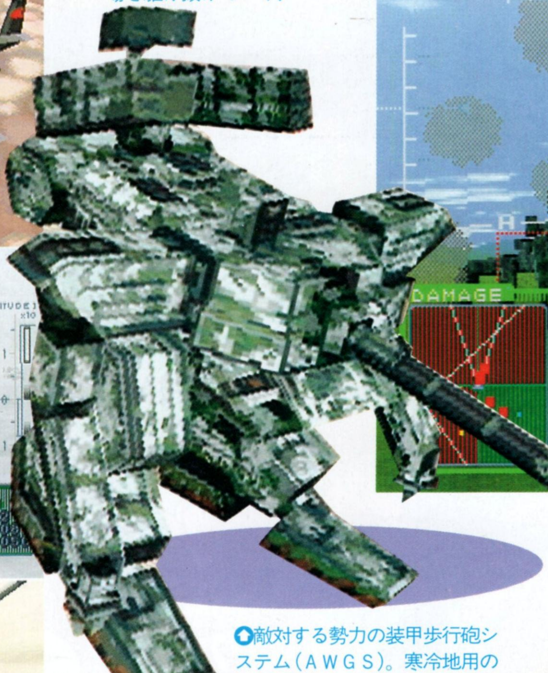
ゲームアーツといえば、古くはパソコンゲーム全盛の頃から「3D」と「ポリゴン」にこだわってゲームを作りつづけてきた会社。要するに、ゲーム業界全体が「ポリゴン、ポリゴン」と騒ぎ出す現状にあって、すでに10年以上も前からその研究を続けてきている老舗中の老舗。メガドライブでもポリゴンシューティング『シルフィード』を制作、ハイクオリティなグラフィックでユーザーの度肝を抜いたのは記憶に新しい。

そのゲームアーツが満を持してサターンに登場させる『ガングリフォン』。写真を見てもらえばわかるように、緻密な設定を見事なまでに再現した最新兵器群は、そこに実際に存在しているようなリアルさでプレイヤーに迫ってくる。これら多種多様な兵器が入り乱れて戦う「戦場」は、まさに本物の迫力。最新兵器に搭乗し、敵勢力を片っ端から「ブッ壊す」爽快感を味わったら、もう病み付きだぞ。



❶多彩な動きが可能な自機「HIGH-MACS」で過酷な戦場を駆け抜けていく！





❶敵対する勢力の装甲歩行砲システム(AWGS)。寒冷地用の迷彩を施されている

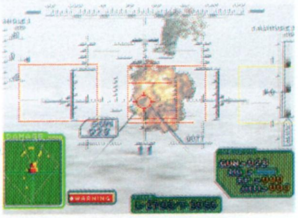
GUNGRIFFON
THE EURASIAN CONFLICT
ガングリフォン

ついにその全貌が明らかになったゲームアーツの野心作。今回は基本操作を中心に、序盤のミッションにも迫っていくぞ。2015年に展開するし烈な局地戦を、その目で確かめて欲しい。

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ゲーム アーツ	複数プレイ	1人用
開発元	ゲーム アーツ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	10・プレイデータ、ボタン設定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	98%(1月10日現在)

ⒸGAME ARTS.

⬆ジャンプして敵の上方からの攻撃も可能だ。空間を活かした戦い方で敵をしとめていけば、任務は遂行できるはず



➡夜間の市街戦から雪原、砂漠など戦う場所もミッションによって実にさまざまだ

21世紀初頭の世界情勢

⬆今回の戦いはすべてユーラシア大陸の中で行われる

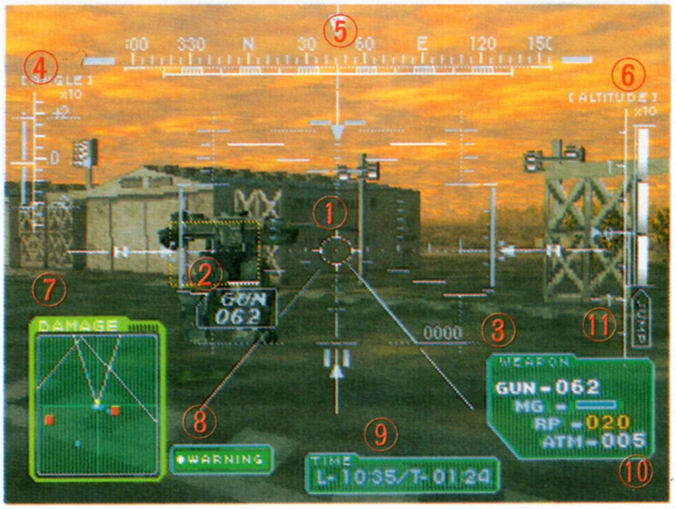
20世紀末に起こったソ連邦の崩壊は、冷戦を終結させ軍事的緊張の緩和を一時的にもたらした。だが、社会主義の重しが無くなった世界は、宗教的対立と民族主義の勢力拡大を招き、各国の自我を増大させただけだった。

そして21世紀初頭。気候が安定し農作物の供給が過剰状態だった世紀末から一転、人類が自ら招いた環境悪化による天候不順のおかげで食料の供給と需要のバランスはまったく不安定となっていた。さらに世界各地で砂漠化が進行。食料不足から紛争が多発しているアフリカ諸国は、経済の停滞が顕著となる。加えて、食料の最大供給地であるアメリカ大陸に3年続いた史上最悪の記録的凶作により、世界的食料不足という事態が発生。人口爆発で慢性的食料不足のアジア太平洋共同体にとってもこれは死活問題であった。

この「食料」という最も原始的な欲求の利権を取り合うために、汎ヨーロッパ連合（PEU）・アメリカ自由貿易地域（AFTA）・アジア太平洋共同体（APC）・アフリカ統一機構（OAU）という4つの陣営がにらみ合い、各地で小競合いを繰り返すという事態が続いているのが現状だ。

HIGH-MACSオペレーティングマニュアル Ver.1.0

今回は紹介第１回目ということで、プレイヤーが搭乗する最新兵器「ＨＩGH-MACS」の操縦方法について細かく触れていく。シューティングとはいうものの、操作方法や画面に表示される情報などはフライトシミュレーターに近い。がんばって頭に叩き込もう。



コックピットの計器の見方

コックピットの画面には実にさまざまな情報が展開している。どれか一つを見落としても戦場では命取りになりかねないので注意。

1 照　準

破壊できる目標が照準内に入ると点滅を開始。4種類ある武器ごとに照準は異なっている。

2 使用兵器/残弾数

現在攻撃に使用している武器名と、その武器の残り弾を表示。マシンガンの場合は熱量表示になる。

3 目標までの距離

照準内に捉えた攻撃目標までの距離を表示。ここを見て、適切な武器を選択すること。

4 俯仰角度計

ＨＩGH-MACSのメインカメラが現在向いている俯角・仰角を指し示すメーター。

5 方位計

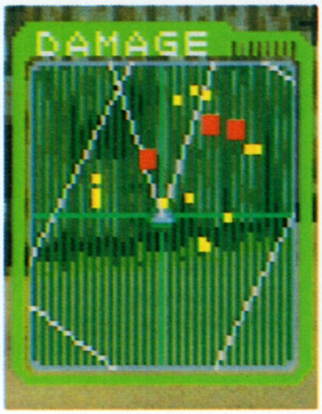
自機であるＨＩGH-MACSが向いている方向を5度ずつのメーターで表示する。

6 高度計

現在の高さを表す。表示されている数字×10mが、ＨＩGH-MACSのいる高さになる。

7 レーダー/ダメージ

自機の周囲にいる敵・味方と戦闘エリアを表示する。レーダー中央の点が自機で、そこから上に伸びる2本の斜線で挟まれた部分がプレイヤーの視界となる。また、レーダーの周囲のフレームはダメージメーター。自機の受けた攻撃の状態に合わせて、緑→黄→赤→赤点滅と色を変化させて伝える。



8 警告燈

敵のミサイルにロックオンされたときや、直接攻撃を受けたときに点灯して知らせる。

9 残り時間/経過時間

Ｌは残りの作戦時間。Ｔは作戦についてから経過した時間を表す。任務は制限時間内に終えるように。

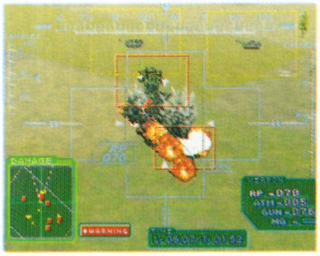
⬆制限時間を越えると即終了

10 ウエポンセレクタ

装備兵装の切り替え情報を表示。使用している武器が一番上にくる。残弾数もチェックしよう。

11 ジャンプ残数

自機がジャンプできる回数を表す。連続3回までジャンプすることができ、時間が経つと回復する。

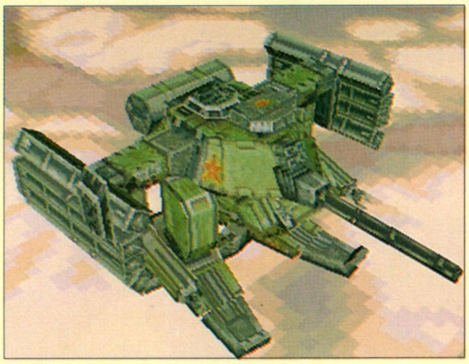


⬆装甲の弱い上部からの攻撃だ！

21世紀初頭の兵器たち

ここでは各陣営が抱える、ＡＷＧＳ（Armored Walking Gun System・装甲歩行砲システム）をそれぞれ紹介していく。

戦車並みの装甲を持ち、"脚"による不整地踏破能力と機動力を持ったAWGSは、生産国によって形状や性能が多様に変化する。国ごとにどれも特徴あるAWGSだが、プレイヤーの所属する「日本外人部隊」のＨＩGH-MACSのように、空をも活かす3次元機動能力を持つ機体は、まだまだ数が少ない。また戦う場所によって、迷彩を変えて登場したりもするぞ。

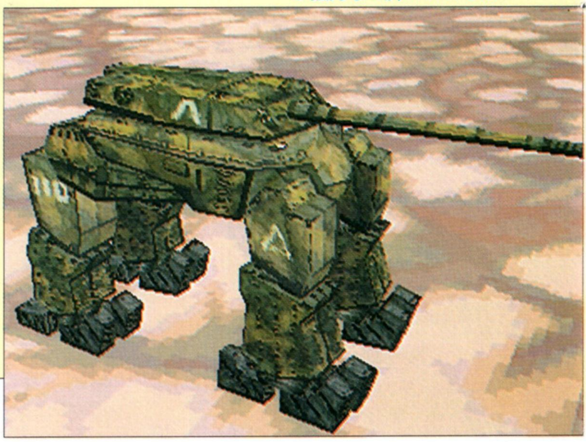


中国　13式

⬆ロシアのＢＭＸをコピーしたＡＷＧＳ。厚い装甲が特徴

南アフリカ　エレファント

⬇後続距離が長く、不整地踏破性能に優れ、武装が強力な４脚のＡＷＧＳ



移動方法と攻撃について

ここでは実際にＨＩＧH-MACSの動かし方について紹介する。取材時に使用したのは暫定版だが、実戦に備えてしっかり覚えよう。

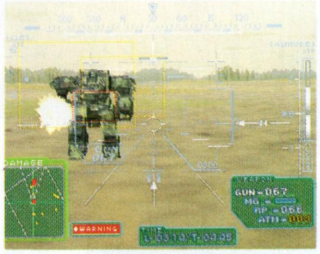
前進/後退

自機はXボタンで前進、Aボタンで後退する。ボタンを続けて2度押せば、その方向にダッシュだ。停止は逆方向のボタンを押す。

慣れるまではちょっとムズい

平行移動

Bボタンを押しながら十字キーを左右に動かすことで、任意の方向に平行移動することができる。建物の影に隠れて攻撃するときや、とっさに敵の攻撃をかわすときなど頻繁に利用するぞ。



うまく使いこなして戦果を上げろ

武器の切り替え

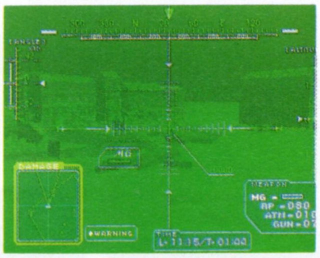
4種類ある武器は、Cボタンで随時切り替えることが可能。最適な武器で敵に立ち向かえ！

ＧＵＮは着弾地点を見極めて

マシンガンは接近戦の牽制に

夜間暗視モード

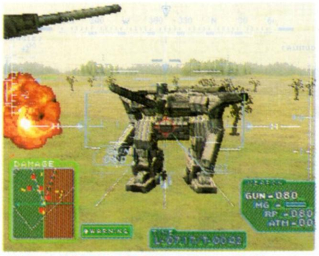
夜間のミッションはYボタンでカメラを暗視モードに切り替えて戦う。緑の画面に浮かぶ敵を撃て。



真っ暗な画面よりはマシ？

ジャンプ

ＨＩＧH-MACSを戦場で優位に立たせているのが、Zボタンを押すと一瞬にして空中へと舞い上がるジャンプ機能。滞空時間がかなり長いので、その間に移動し上空からロケットポッドなどで地上の敵を攻撃したりすることも可能。戦場に投入されている兵器のほとんどは上部の装甲が薄いため、上空からの攻撃は地上で当てるよりもはるかに高いダメージを与えることができる。ジャンプからの攻撃を極めた者こそ、戦場で恐れられる存在になれるのだ。

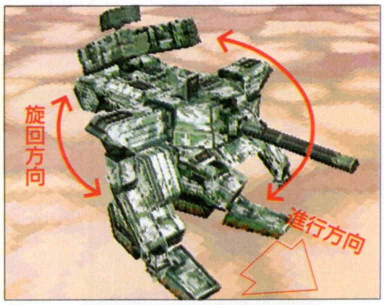


厚い装甲に正面から挑むより……

薄い部分を狙えば簡単に倒せる

上半身のみ旋回

Lボタンを押しながら十字キーの左右で、ＨＩGH-MACSの上半身のみを任意の方向に回転させることができる。右の写真（自機のＨＩGT-MACSではないが）のように、前進しながら横を向いて、サイドの敵を攻撃したりといったことも可能になる。だが、使いこなすのはやや難しいぞ。



この機能は戦車の設計思想だ

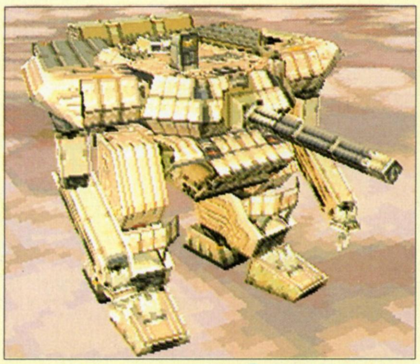
武器発射

現在ウエポンセレクタでトップに表示している武器を発射する。マシンガンは撃ちすぎの砲身加熱、そのほかの武器は残弾数に注意しつつ敵を攻撃しよう。また、補給ヘリが来るとわかっていても、無駄弾はなるべく撃たないこと。こういう心掛けが生き残るヒケツだ。

気持ちいいからってガンガン攻撃ばっかりしてると弾切れになるぞ

アメリカ
M16

2足歩行移動機構を初搭載したベーシックな機体だ



ロシア
BMX

小型軽量を目指した高機動のＡＷＧＳ。多彩な応用が効くぞ

ドイツ
パンター

マニュピレータを付けずに、肩から武器を装着する機体

世界各地で激戦を展開する日本外人部隊

プレイヤーが属する日本外人部隊は、激戦のユーラシア大陸を転々としながら戦い続けていく。今回はゲーム序盤の4つのミッションを紹介していこう。どの戦場も敵の大部隊が待っていて、戦い甲斐は満点。あとは生き残ることができるかどうかだ。

MISSION1 ハリコフ降下作戦

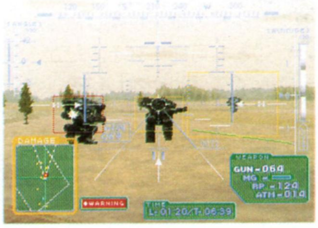
作戦名「DANDELION SEED」。ハリコフで激突するロシアとウクライナ軍。それぞれPEUとAPCに援軍を求めた結果、日本外人部隊第501機動対戦車中隊はHIGH-MACSとともにウクライナ軍の支援に向かうことに。砂漠での激戦が始まる。

⇨軍用機から射出される自機。まわりには味方機も見える

⇨オートパイロットで降下中。着地と同時に行動開始だ

⇨やっと戦場に到着。速やかに任務を遂行していかなくては

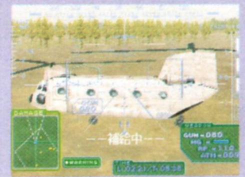
⇧戦車とAWGSがメインの敵に



⇧敵の数に圧倒されてはだめだ。こちらから果敢に攻めよう

補給を忘れるな!

激戦の最中に果敢にも降下してくる補給ヘリ。大量の敵を相手にするので、弾切れは必至だ。ヘリが降りてきたら、すぐに援護しながら接近して補給してもらおう。



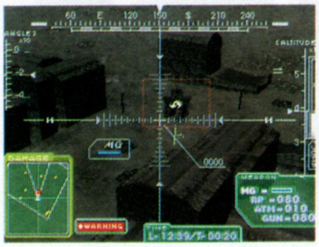
⇨残弾補給と同時にダメージも回復する

⇨何体もの敵に囲まれるとこちらが不利になる

⇨ミッションを無事終了すると、戦闘結果を表示する画面が出現。高い評価がもらえるようにがんばろう

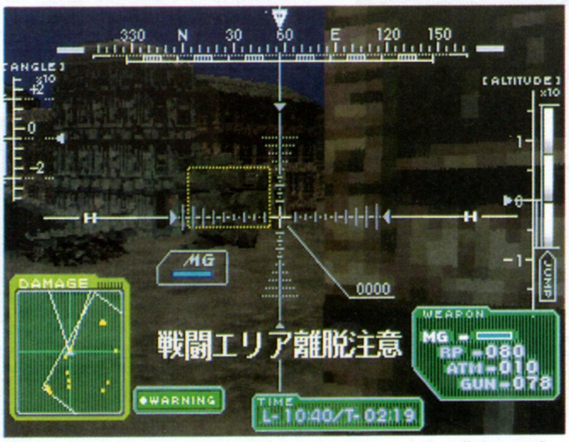
MISSION2 キエフ市街戦

作戦名「DARK SERVANT」。PEU軍はウクライナの首都キエフに進攻を開始。プレイヤーは首都陥落を阻止するべく、夜間の奇襲攻撃を敢行する。照明弾が頻繁に頭上を照らす中、し烈な市街戦の幕が開く。

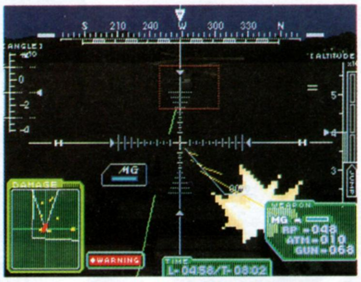


⇧照明弾でも視界は保てるが、暗視モードに切り替えたほうが楽だぞ

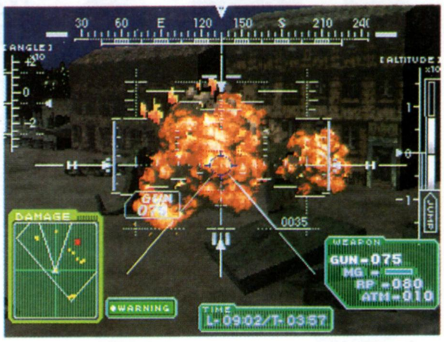
⇨ジャンプしたら戦闘ヘリが目の前に出現!!



⇧建物の陰で息を潜めて敵が近づくのを待つ。中央の黄色い四角は、敵の砲台がこちらを向いていないことを現している。射程距離に入ったら、強力な武器で一気に攻撃してしまおう



⇨主砲の直撃を受け、粉々に吹き飛ぶ敵AWGS。この快感!



開発者直撃インタビュー

すべてにおいて「こだわり」をもって作られた『ガングリフォン』。その開発の指揮をとっているゲーム　アーツ開発部部長の宮路武氏に話を聞く機会を得た。そして、『ガングリフォン』に対する熱い思いを語ってもらった。

「この『ガングリフォン』は、サターンの持つ機能をほぼ使いきっています。サターンに積まれている多数のチップがフル稼働状態です。ここまで使いきることによって、3D処理は従来なかったレベルを実現できました。空も背景をスクロールさせているのではなく完全に3D処理。ロボットなどのユニットには1体450ぐらいのポリゴンを使用しています。また、その動作も非常に凝っています。普通なら省略されるような足首までキチンと動きますし、6足歩行のロボットも、足の1本1本まで計算して動かしています」

秀逸な3Dグラフィックだけにとどまらず、ゲーム中に使用される音にも、かなりのこだわりをみることができる。

「効果音、特に射撃音は非常に凝っています。自衛隊の演習場にサウンドスタッフを連れていき、本物の音と衝撃を体験させたりもしました。そして録音した音と、サウンドスタッフが自分の記憶を頼りに、調整を繰り返して再現していきました。また、効果音は単なるステレオではなく、ドップラー効果を再現して、実際に戦場にいるような臨場感を体感できるようになっています」

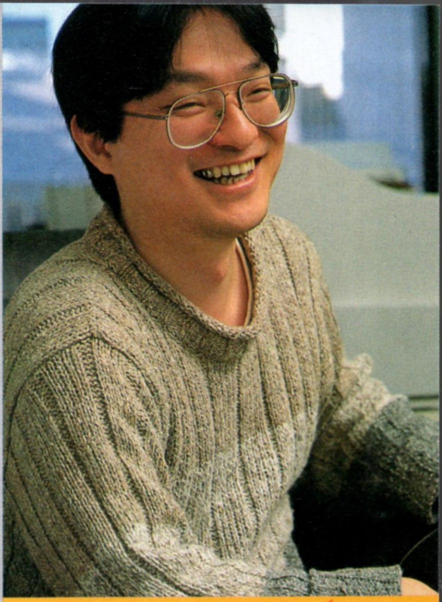
ゲームの中身だけにこだわったのではない。ゲームを円滑に、そしてより楽しくプレイできるように、操作系にも気を配っている。

「ノーマルのパッドでベストの操作性が得られるように、その調整には時間をかけています。ボタンはパッドのL、Rを含めて8つすべてを使って操作します。そのボタンの配置も試行錯誤の連続です。その結果まだ暫定的ですが、現在の配置はかなり操作しやすいものだと自負しています。アクションゲームが苦手なテストプレイヤーの女の子でも、3回もプレイしたら完全に操作できるようになりました」

最後に宮路氏は笑顔で、その自信のほどを語ってくれた。

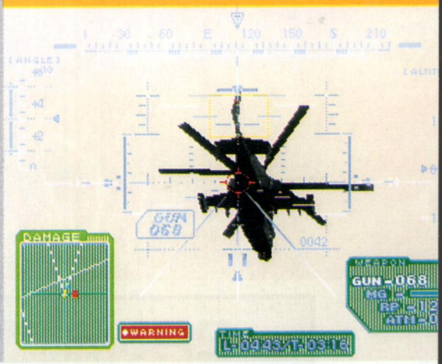
「この『ガングリフォン』の完成度には、かなりの自信をもっています。僕はテストプレイで200回ほどプレイしていますが、そのプレイのたびに、新しい楽しさなどを発見することができます。今はまだ写真のみで動きや音は伝えることはできませんが、できるだけ早く、この『ガングリフォン』をユーザーの皆さんにお届けしたいですね」

これぞ次世代ゲーム！　と断言できる『ガングリフォン』。プレイできる日はもうスグ。期待しながらしばし待て！



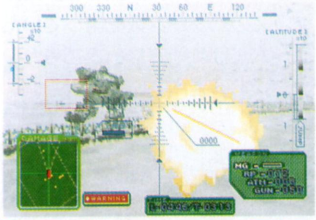
ゲームアーツ　取締役
宮路　武

宮路氏のこだわりが、ここまでゲームに反映されているのだ

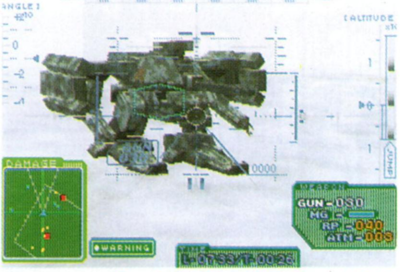


MISSION3　シベリア鉄道を襲撃せよ！

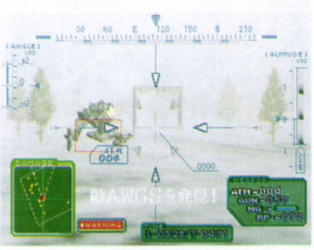
作戦名「FOXHUNT」。ロシアの搾取に反発し、一致団結したウラル以東の自治共和国は独立宣言を発する。これに対しPEU・ロシア連合軍は討伐部隊をノボシビルスクへ派遣。独立を援護する中国軍との激しい戦闘が展開していた。プレイヤーの任務はシベリア鉄道を使って輸送されている補給物資を断つこと。だが、目標のシベリア鉄道は敵精鋭部隊が守備している。視界の悪い雪原での戦いを突破して、見事シベリア鉄道を撃破できるか。ドイツやフランスなどのAWGSが登場し、四方八方からの波状攻撃はかなり強力だぞ。



各国の精鋭パイロットとの死闘！



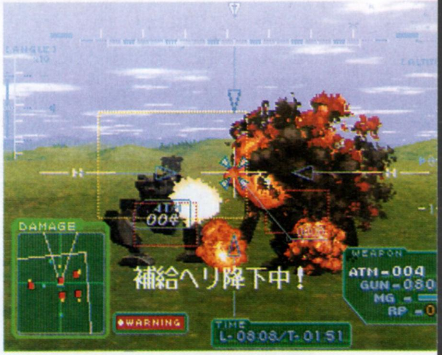
これは味方の中国軍のＡＷＧＳ



やっとのことで線路が見えたが……

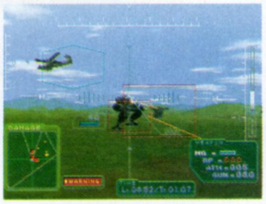
MISSION4　激震！モンゴル機動戦

作戦名「BLOODSTORM」。モンゴルを越え北京を目指すPEU・ロシア連合軍と祖国を戦場にしたくない中国軍の大機甲師団がモンゴルの大草原で激突した。敵の待ち伏せに会い、すでに満身創痍のHIGH-MACSを操って敵の南下を防ぐのは至難の業。前半のヤマ場となるミッションだ。



次から次へと出現する敵兵器。急いで補給ヘリへと向かおう

味方はいるものの、序盤で壊滅状態。あとは自力で戦うのだ



効果的な攻撃で少しでも戦況を優位に導く

なにやら強敵の予感が……

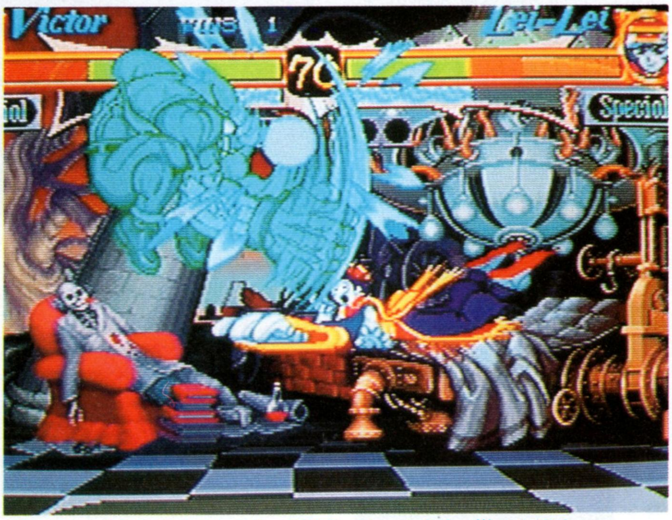
狂喜!!

残り8キャラクタの移植完了 その姿、とくとご覧あれ!!

ついに公表されていなかった、残り8キャラクタの画面写真を奪取。その姿をどこよりも早くお見せする。なにも言うまい、この画面写真を見て、完成度の高さを感じてほしい！

2月23日に発売日が決定！ 移植作業は順調に進行中

キャラクタは14人（?）全てが完成し、現在ゲームのバランス調整を行っている段階。アーケード版では秀逸なゲームバランスを誇っていただけに、開発チームは苦労しているとのこと。どこまで再現できるか、完成が楽しみだ。さて、完全移植を目指しているサターン版。『ハンター』ならではのシステムや、お遊び的なアクションなども見事に再現。しかし、キャラクタのアニメションパターンには若干のアレンジが加わる。最高クラスのパターン数を誇っていたゲームだけに仕方ないところか？



⬆これで、ようやく全モンスターがそろった。もうすぐ遊べるぞ！

⬆こんな姿も再現

⬆どのキャラクタを使用しても充分に戦える絶妙なゲームバランス。はたしてサターン版は？

⬆追い打ちでさらにダメージを与えられる

⬆アクションだけでなく、ＢＧＭや技のかけ声も違和感がない

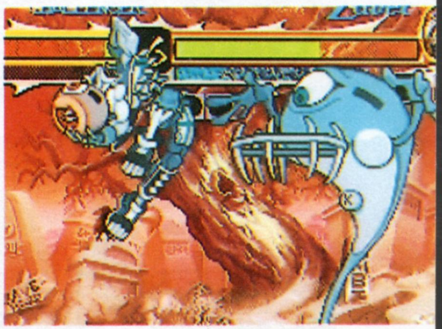
⬆もちろん技は全て網羅。これはモリガンのアストラルヴィジョンだ

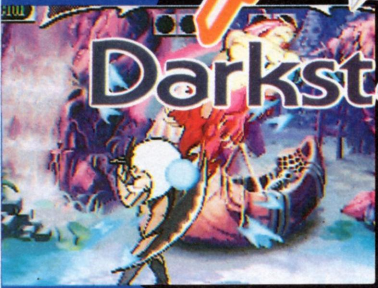
©CAPCOM

VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズ リベンジ

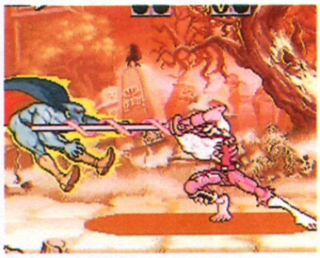
Darkstalkers' Revenge





発売予定日	2月23日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%（1月12日現在）

⇦レイレイに一目惚れするザベル。口からハートが出ている

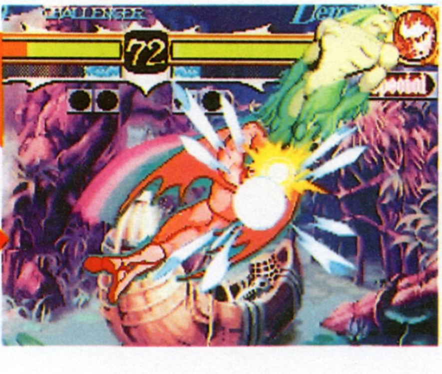


⇧奇抜な攻撃もたくさんあるのだ

⇦とにかくキャラのアクションにこだわりを感じる。表情も豊かなので、見ているだけでもあきないぞ

⇩サターンの２Ｄ格闘アクションで、ここまで細かい動きをみせるゲームがあっただろうか

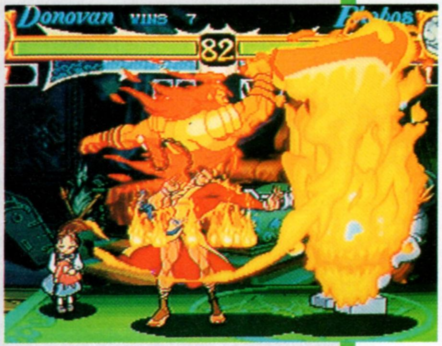
豊富なパターンで流れるように動く！



お待たせ。残り8キャラが登場！
奇抜な技の数々を見事に再現

『ハンター』をより魅力的にしているのが、さまざまなアクションを見せてくれるキャラクタたち。お待たせしました、紹介できなかったモンスターたちの画面写真をようやく入手。穴が開くほど見てほしい。モンスターならではの奇抜な技も見事に再現しているぞ。

⇧前号まではこの6キャラのみ



⇧当たった相手を燃やしてしまうイフリートソード。豪快かつ派手

⇨こんな大きな足に踏まれたらたまらない…

ドノヴァン・バイン

人と魔族のハーフとして生まれたドノヴァン。今作の主人公でもある。魔剣ダイレクを使った攻撃は豪快だ。背後にいるアニタにも注目。

⇧中、強攻撃のときボタンを長く押すことで電気を放出し、相手を感電させることが可能

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム

科学者フォン・ゲルデンハイム博士によって造られた人造人間。地上で最も強いことを証明するために戦う。技はどれも破壊力満点。

サスカッチ

カナダ、ロッキー山脈の山間に住むビッグフット族の若者サスカッチ。悪者をやっつけるため村の外へ…。冷気を使った攻撃が得意。

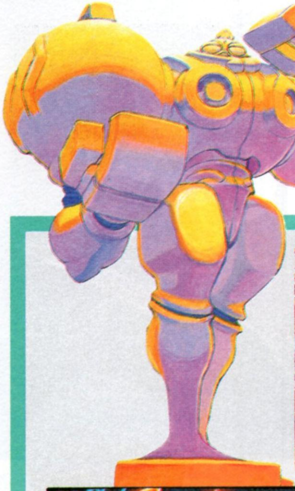
⇧大きな口が特徴的なサスカッチ。表情が豊かなのだ

⇦冷気を放出し、相手を凍らせるビッグフリーザー

パイロン

惑星ヘルストームで誕生したパイロンは、全宇宙を支配するために最強の力を与えられている知的エネルギー生命体。ラスボスでもある。

⇨このしゃがみ強パンチは対空技として重宝する。相手はうかつに飛び込めない

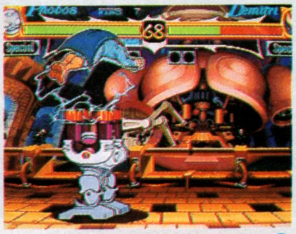


アナカリス

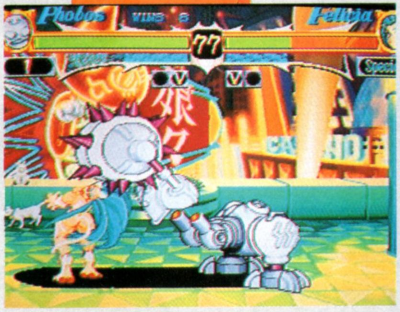
ピラミッドに眠るアナカリス王が、5000年の時をこえて蘇った。エジプトに再び君臨するために…。奇妙な技を駆使して戦う。

↑この王家の裁きが当たった相手の姿がユカイなのだ

→地面に穴を開けて相手を落とすヘンテコな技、その名も奈落の穴



↑相手を動けなくしてから後ろにポイッと投げるマグネットスラム



←ただの立ち強キックなのだが、ものすごく痛そう。対空に使える

フォボス

古代マヤ文明人によって造られたロボット。ボディは液体金属のような謎の金属でできているため、さまざまな形に変化することができる。

↑猫娘だけあってジャンプ力は抜群。素早い動きで接近戦が得意

フェリシア

さびれた教会に置き去りにされていた赤ん坊、それがフェリシアだった。かわいい姿からは考えられないが、素早い動きからの攻撃は強力。

↓安全な弱キックで飛び込み、すかさず連続攻撃をぶち込んでやろう

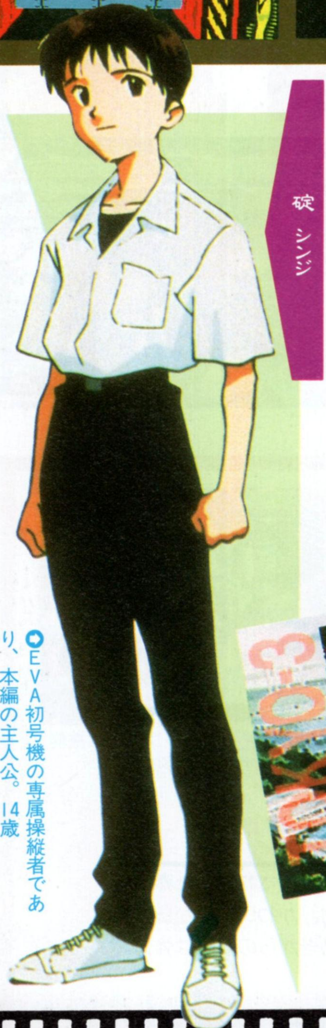
→相手をスパッとまっぷたつに斬る辻疾風。日本刀を使うビシャモンならでは

←鎧から出てきた手が相手をつかむ（近い場合）鬼首捻り

ビシャモン

怨念をまとった甲冑「般若」、妖刀「鬼炎」を身につけたときからビシャモンは修羅の道へ。攻守のバランスがよく、最強の座を狙える。

特報!! 全編ゲームオリジナルで贈る「EVA」!!

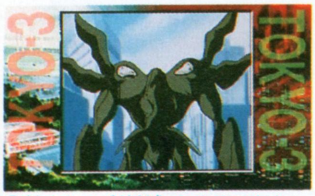


碇 シンジ

EVA初号機の専属操縦者であり、本編の主人公。14歳

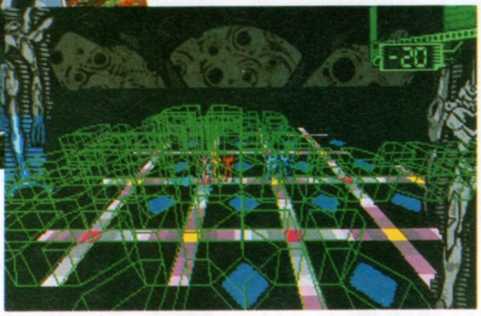
アニメ、コミックの人気作品をアドベンチャーゲーム化！

熱狂的なファンをもつガイナックスが5年振りに制作したTVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」。TVアニメ、コミックともに人気急上昇中のこの作品が、アドベンチャーゲームとしてサターンで楽しめる。プレイヤーは主人公である碇シンジの行動をさまざまな選択肢の中から選び、分岐するストーリーを進めていく。ストーリーはTVシリーズ全26話中の第X話という設定の、ゲームオリジナルのシナリオで展開。分岐によって変わってくるストーリー数は全部で50本以上あり、「エヴァンゲリオン」の世界をサターンでも存分に堪能することができるのだ。

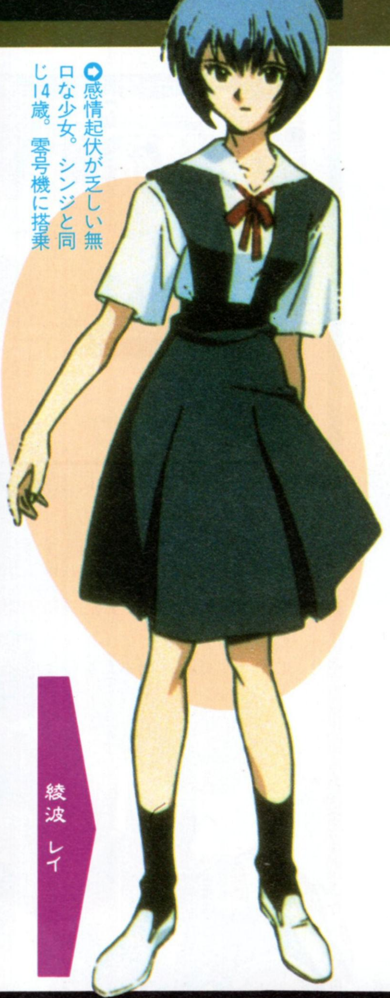


敵である"使徒"もオリジナル

西暦2015年。第3新東京市が舞台



マルチシナリオによって展開される



綾波 レイ

感情起伏が乏しい無口な少女。シンジと同じ14歳。零号機に搭乗

©GAINAX／Project Eva／テレビ東京／SEGA ※画面は開発中のものです

今一番注目を集めているTVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」が、早くもオリジナルストーリーでアドベンチャーゲームに！

発売予定日	3月	ＣＤ枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(1月8日現在)

エヴァンゲリオン 初号機

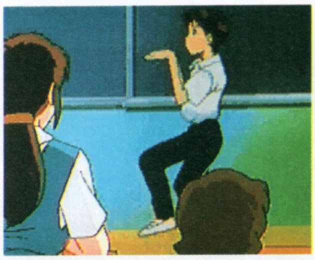
使徒撃退のために開発された、汎用人型決戦兵器

惣流・アスカ・ラングレー

弐号機を操縦する。レイとは正反対の性格

アニメもストーリーもオリジナルだ！

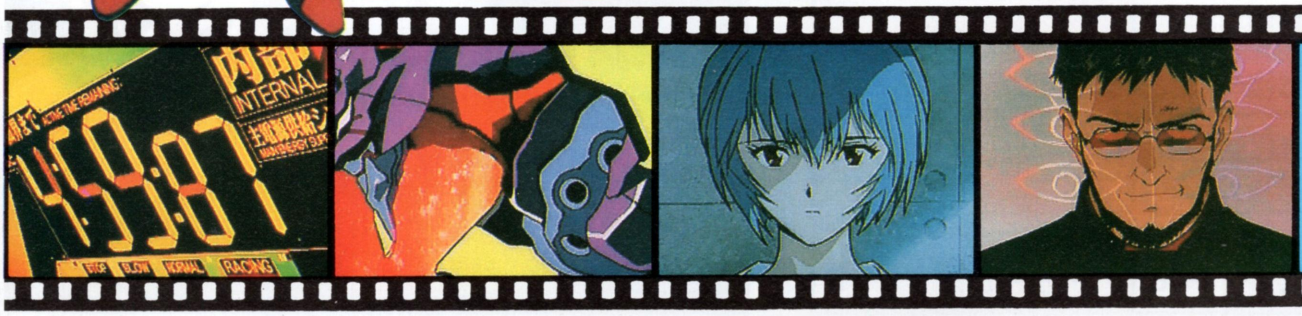
展開されるすべてのシナリオやゲームに使用されるアニメーションは、サターン用に新しく用意されたもの。しかも、「エヴァンゲリオン」の世界観を損なうことなく踏襲するために、TVアニメ版のスタッフ陣が、ゲームのためだけにシナリオを書き下ろし、アニメーションを描き起こしているのにも注目だ。



TVアニメ版とは違ったシチュエーションのシナリオを楽しめる

もちろん声優陣も、オリジナルと同様のキャスティングだ

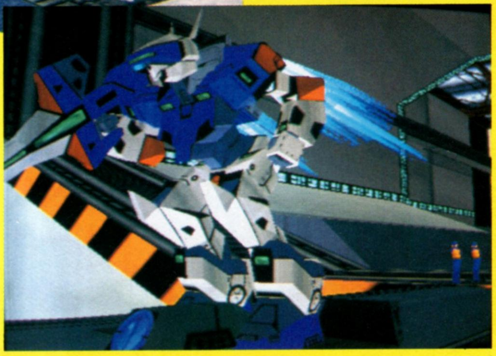
アニメシーンもTVアニメ版のスタッフの手によるもの



物語の伏線や謎、ヒントなどがちりばめられた密度の濃いオープニングは、TVアニメと同様のものが使用されそうだ

外の寒さは厳しいけど

期待



突撃1

- 3×3EYES ～吸精公主～S P36
- ダークセイバー P50
- パンツァードラグーン ツヴァイ P40
- ルナ ザ シルバースター P52
- THOR ～精霊王記伝～ P44
- ハイパー3D対戦バトル GEBOCERS P54
- NINKŪ－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～ P46
- ドラゴンフォース P56
- ファイティングバイパーズ P48
- 電脳戦機バーチャロン P57

©高田裕三／講談社 週刊ヤングマガジン／日本クリエイト

情報は最高にホット!!

突撃Special

の新作

改良が加えられた最新の画面写真をキャッチ!!

3×3EYES ～吸精公主～S

サザンアイズ

今回は、開発元の日本クリエイトに取材を敢行!! 最新版の画面写真を入手するとともに、新たに加わる変更点を聞き出してきたのだ。

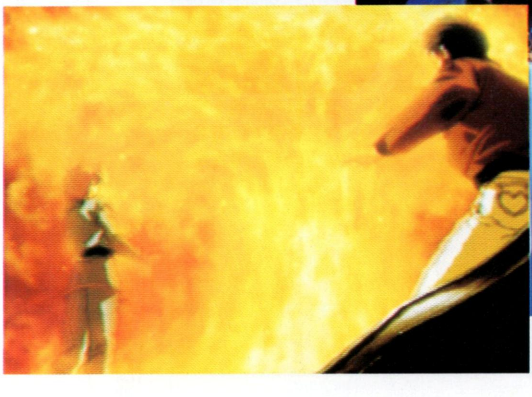
発売予定日	4月
発売元	日本クリエイト
開発元	日本クリエイト
予定価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	未定
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	50%(12月29日現在)

オリジナルオープニングに新動画再生方式を採用

サターン版では、オープニングが新たに制作されることを以前お伝えしたが、この動画再生には、トゥルーモーションが採用される。

従来のシネパックは、少々画質が粗いという欠点があった。

トゥルーモーションは、セガが新たに開発したシネパックに代わる動画再生方式で、画質がかなり向上している。『バーチャファイター2』のオープニングと同レベルの画質が期待できそうだ。



◆◆新しい動画再生方式の採用によって、アニメビデオなみのクオリティを実現することができた

ユーザーの意見を採り入れ改良を加えたサターン版のシステムを解説

ゲーム本編に関しては、基本的にプレイステーション版と同じ内容。だが、サターン版はユーザーから寄せられた意見を積極的に取り入れており、より快適にプレイできるように改良が加わっている。

下に同じ場面の写真を掲載しているので見比べてもらうと分かるが、ウインドウが強調されて背景が透けないように変更されたので、メッセージが読みやすいぞ。

さらに、プレイステーション版では、固定されていたウインドウのレイアウトも任意の位置に変更できるようになり、より快適にプレイすることができる。

また、細かい部分では、会話時のキャラクタの口の動きとセリフがうまく合っていないといった部分にもこだわり、修正が加わるぞ。

プレイステーション版

⇧メッセージが背景と重なった部分が少し気になるかもしれない

セガサターン版

⇧さらに良いものを作ろうとするこだわりから、ウインドウを変更

シナリオは2つに分岐する

シナリオは、大きく2つの流れに分けることができ、ゲーム序盤の選択でどちらが始まるかが決まるのである。

台湾と四川省の2ヵ所で同時に事件が発生しており、四川省から来た月花（ユイホワ）という女の子を迎えに行くと四川省編、行かないと台湾編に決定される。

この2つの事件を、どちらから始めるかで、登場人物やストーリー展開が変化してくるのだ。

ストーリーの流れ

スタート（香港の妖撃社）

四川省編	台湾編
●月花の依頼を受け、四川省へ向かう	●スティーブ龍の依頼を受け、台湾へ出発
●四川省の事件を解決し、台湾の事件に挑む	●状況が進展した四川省の事件解決に挑む
エンディングAへ	エンディングBへ

キャラクタ&ストーリーを紹介

時期的な設定でいえば、原作の11巻前後におきた事件になる。

八雲、パイたち妖撃社の面々は、平穏な日々を送っていた。万里の長城での妖魔、婁妃（ランフェイ）との戦いの後、八雲の額の文字が黒く変色し始めたこと以外は…。そこに、2つの事件が舞い込んでくるのだった。

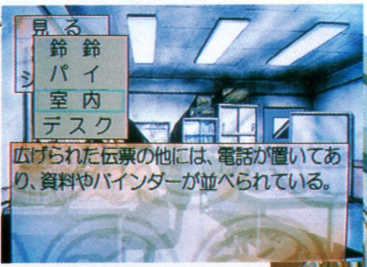
シンプルなコマンドのシステム

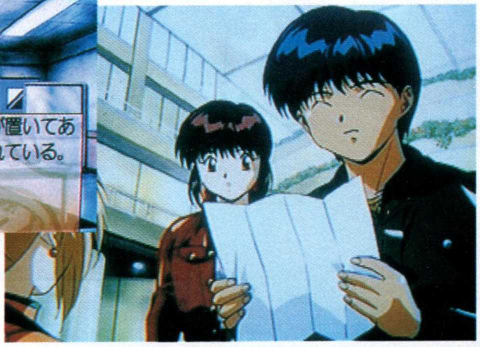
システム面には、目立った変更は加わっておらず、従来通りオーソドックスなコマンド選択式のアドベンチャーである。

使用するコマンドは、「見る」「話す」「移動」「取る」「アイテム」の5種類といたってシンプルだ。コマンドは、使用可能なもののみ表示されるので、難易度も低く、ストーリーを楽しむことに集中することができるのである。

また、敵と遭遇するとバトルシーンに突入する。このときには、戦闘用のコマンドに切り替わるぞ。

⬆キャラクタが会話するときには、顔が表示されて表情が分かる





⬆⬆状況に応じて表示されるコマンドを選択して進む。単純明快なシステムだ

オリジナルおまけCD-ROMの中身とは?

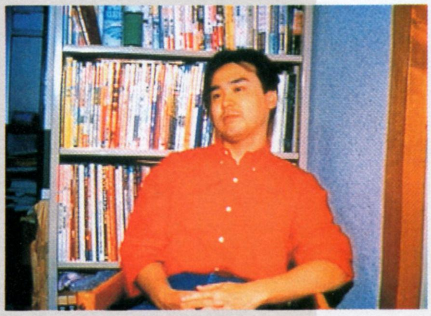
プレイステーション版は2枚組だったが、サターン版は3枚組にCD−ROMが増加しているぞ。この追加された1枚は、『3×3EYES』の世界をより深く知ることができる内容となっているのである。

まずは、このサターン版制作時に行われた声優陣による香港取材の風景や、制作に携わったスタッフの姿などが多数収録される。

また、キャラクタ紹介や原作紹介、「3×3EYES」用語解説などのデータベースも用意され、盛りだくさんの内容だ。

⬆藤井八雲役の声優、辻谷耕史さんが香港取材中の1ショットだ

⬇「3×3EYES」開発の苦労話なども知ることができる



⬇ふだん、あまり前面に出ることのない開発スタッフの方々

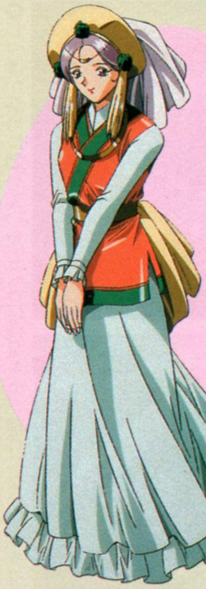
四川省編ストーリー

若返りの泉の伝説が伝わる村で、泉の水を飲んだ者が若返る現象が起きている。しかも、赤ん坊まで若返るとこつぜんと姿を消すらしい。

泉の調査に来ていたチベット僧ナバルバは、八雲たちに助けを求めるため、月花を香港に向かわせた。

月花（ユイホワ）

村の異変を八雲たちに知らせるために妖撃社を訪れた。異変の影響で少女の姿に若返っている



美花（メイホワ）

月花の姉であり、泉の社の巫女を務めていた。彼女が何者かに殺されてから異変が始まった

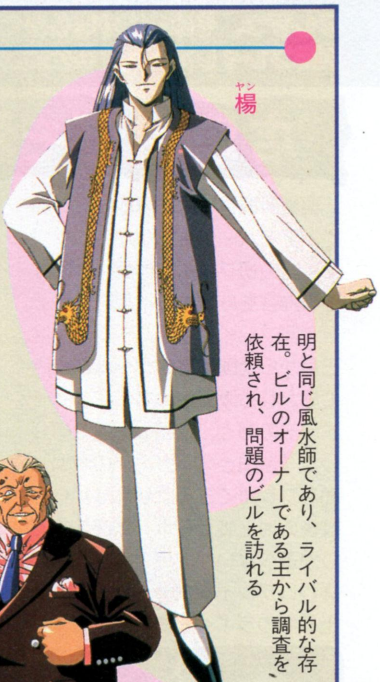
恩じい（エン）

村のはずれの炭焼小屋に住む老人。ほかの村人は若返っているのに、あまり影響を受けていないらしい

台湾編ストーリー

台湾の人気風水師、明芳累（ミン・ファンレイ）の鑑定で建てられたビルが腐敗するという事件が発生。風水学的に条件は最高で、繁栄は約束されていたはずなのに…。

芳累の友人であるスティーブ龍は、八雲たちに調査を依頼するのだった。



楊（ヤン）

明と同じ風水師であり、ライバル的な存在。ビルのオーナーである王から調査を依頼され、問題のビルを訪れる

明 芳累（ミン ファンレイ）

台湾では有数の風水師。風水の技術は卓越しており、厚く信頼されている。事件が起きたビルを鑑定

王オーナー（ワン）

事件が起きたビルのオーナー。明の鑑定の失敗が原因と考えて、明のライバルである楊を雇った

突撃 2

現在開発絶好調！新たなるドラゴンの勇姿を見よ

パンツァードラグーンツヴァイ

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月8日現在)

少しずつ、その全容が明らかになりつつある「ツヴァイ」。今回はプレイレポート＋初公開森林面の大紹介で攻めるぜ。

店頭用デモバージョンをプレイ！ はたしてその出来は？

編集部取材班はセガ取材において、デモバージョンながら「ツヴァイ」の初プレイを体験。今回はその内容をみっちりと報告するぞ。

今回プレイできたバージョンは、2月から全国各地のゲーム販売店に置かれる販促用のもの。ショートデモのあと、前回の記事で紹介した「帝国とメッカニアの戦場」面をプレイできる。残念ながら分岐後の地上戦からボス戦直前までしか遊べないが、デキはなかなか。詳しいプレイレポートは、人気急上昇中のラギくんにお願いしよう。

ショートデモに出てくる謎のシルエット。成長したドラゴンか？

店頭用バージョンはボスと遭遇したところで終わり

ラギくん(生後?週間)のプレイレポート

皆しゃんこんにちは。ボクがこのコーナーを担当する、ドラゴンのラギちゃんでキュー。まだちっちゃいんで、ゲームでは戦えまちぇん。でもボク、ゲームで目立たない代わりに、このページで暴れるでキュー！

解説はボクがやるキュー

ラギくんCheck 1 ピロピロ動くしっぽがラブリー

プロデューサーの近藤さんが言ってたけど、今回は生き物の動きがすごいんだキュー。ドラゴンのしっぽにしたって、前作は上下していただけなのに、今回は上下左右にピョコピョコと動いちゃう。本当に生きてるみたいな動きキュ。ボクはよくわかんないけど、なんか特殊なプログラムを組んでるらしい。うーん、感心感心キュー。

動きがパターン化されてないから、足としっぽの動きが微妙にずれるよ

しっぽが斜めに動いているところに注目キュ。前作にない動きキュ

©SEGA

パンツァーワールドのヒミツを直撃インタビュー

我々取材班は、「ツヴァイ」の秘密に迫るべく、以前インタビューを行った近藤氏に加え、デザインチーフの楠木氏にもインタビューを試みた。果たしてその結果は… （文中敬称略）

「ツヴァイ」開発のドンともいえる存在だ

プロデューサー
近藤　智宏

キャラデザインはおまかせ！ こだわりのチーフ

デザインチーフ
楠木　学

ドラゴンにリアリティを与えるような世界

――パンツァーの世界観のもとになっているイメージなどは、何かあるのでしょうか。

楠木　1作目を作るときには、中近東あたりをベースにしています。西洋と東洋の合流したトルコあたりのイメージ。それは今回も同じです。

――一般的にドラゴンというと西洋風のイメージなのに、これはちょっと毛色が違いますね。

楠木　また1作目の話になってしまうのですが、ドラゴンと聞いてイメージするものは、やっぱり中世。それを裏切りたかった。あと、なんかドラゴンという言葉にはあまりリアリティがない。それを、なんとかドラゴンにリアリティを持たせるような話にしたかった。ドラゴンが存在感を持っているような世界に。

イメージとしてはガンダムに近いですね。巨大ロボットにちゃんとしたリアリティを持たせるために、あれだけの世界観が作られたわけで。

――全体的に乾いた世界のイメージがありますね。

楠木　旧世紀という世界を作っていくうちに、かつてあった戦争で荒廃してしまった世界、ということになっていったんです。

近藤　荒廃したというイメージが、乾いたイメージに近いんです。

ドラゴンらしくないデザインのドラゴンも

――「ツヴァイ」では、前作とかなり違うデザインのドラゴンが登場してきますね。

楠木　1作目はわりとカッコよさを意識して、10人のうち10人がカッコいい、と言うようなデザインを目指したんです。今回はもうちょっとリアルな、いわゆるドラゴンからかけ離れたようなデザインのドラゴンもいます。こういう見たこともないような動物を、この世界ではドラゴンと呼んでいる、みたいな感じで。

処理速度が上がった分、作りこみが上がった

――敵キャラなどのデザインで、今回これを変えてみようと意識した部分はありますか。

楠木　今回は旧世紀の生物が前作よりも多く登場します。生物的な動きなんかも、かなりリアルに、気持ち悪く、クネクネとウニウニと。

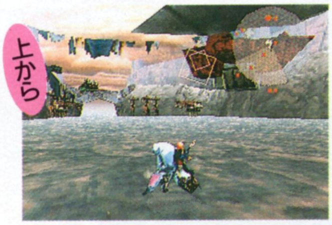
近藤　けっこう、見ただけでヒャーと逃げだしそうなものも、誤って開発中にできてしまった（笑）。

楠木　前作に比べて処理速度が上がったんで、全体的に一つ一つのものについて作り込みが上がっています。

⬆処理速度が上がった分、全体的に絵も動きも細かくなっている

ラギくん Check 2　ダイナミックな視点変更にびっくり

「ツヴァイ」をプレイして何がすごいって、視点がすっごくスムーズに動くんだキュー。前作みたいに視点が急に移動して敵を見逃すことがないよ。しかも見上げたり見下ろしたりと方向も自由自在。あーん、ぐるぐる見回してたら、ボク酔っぱらっちゃってキュー。



⬆遠くまで見渡せる視点キュ。場所によっては地平線が見えるかもね

⬆横から見るとボクのお顔も分かりやすいキュ

⬆上下に角度のある視点は「ツヴァイ」のウリ。迫力満点だっキュー

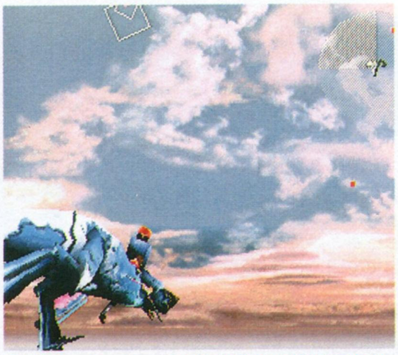
⬆逃げる敵に追い撃ちをかけるのも醍醐味だキュ

⬆楽しいからといってよそ見していると、この通りキュ

ラギくん Check 3　細かな描きこみに職人魂を見た

もう一つだけ言わせてもらうキュー。前作の美麗グラフィックがさらにキレイに、しかも緻密になっているのだ。敵キャラや建造物なんか、いかにもありそうな感じのリアルなデザインで、細かく丹念に書き込まれてるキュー。空のグラフィックなんか、実写取り込みも真っ青って感じっキュ。

⬆細かな建造物が立ち並んでも、背景に溶け込むことがないっキュね



⬆見るっキュよ、この鈍く光る夕焼けの空！ 思わずポカーンとするくらい美しいでキュ～

⬆メッカニアの発掘機材もこの細かさだキュ

⬆残骸もきちんと書き込まれているんだキュ

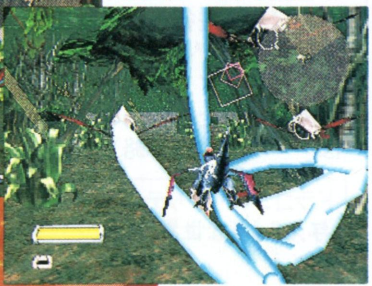
新着画面大公開! 今度は森での逃走戦だ

長らく荒涼とした鉱山地帯での戦いばかり見せてきたが、今回はガラリと雰囲気の変わった写真を大量にお見せしよう。

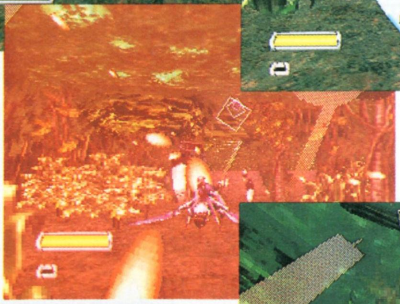
戦いの舞台は森林。その奥地には旧世紀の攻性生物が巣くっているという。主人公たちは帝国の手から逃れるべく森に逃げ込むが、ドラゴンを捕獲せんともくろむ帝国軍が最新鋭の兵器で追ってくる。木々をすり抜けての逃走戦だ。

⬆画面左下にゲージがついているが、まだ何のゲージかは不明だ

⬇木漏れ日の差す中をスピーディにすり抜けていく。気持ち良さそう



⬅木の向こう側にいる敵をロックオン・ファイア!



➡敵の攻撃をうけた瞬間。一瞬、緑の森が赤く染まる

⬆必殺のロックオンレーザーも、森のなかでは少々窮屈そう

⬆うっそうと茂る森。空すら見ることのできぬ、静寂の地

⬅並行して走る帝国軍。ロックオンの格好の標的だ。狙え

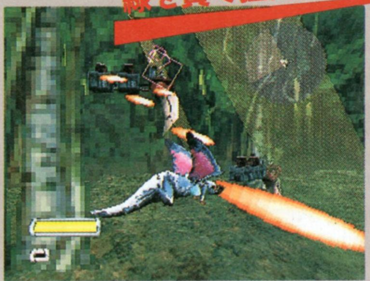
帝国軍地上部隊最新型兵器に注目

森林を逃げる主人公たちを捕らえるために、帝国は小回りのきく2種類の新兵器を投入した。白いくちばしのような形状を持ち、ホバーリングで高速移動する「ケンダッパ」。大量の弾をばらまく多関節砲台「アシュラ」。映画「ジェダイの復讐」のワンシーンを彷彿とさせるぞ。

⬆➡主人公たちに撃墜されたケンダッパ。炎を吹きながら地面に叩きつけられる

⬆ケンダッパのアップ。この流線型がスピードの秘密だろうか

緑を貫く猛砲撃!



⬆主人公たちに襲いかかるアシュラの砲弾

⬆画面中をアシュラの砲弾が埋めつくす。小さいながら、かなり手ごわそうな敵だ

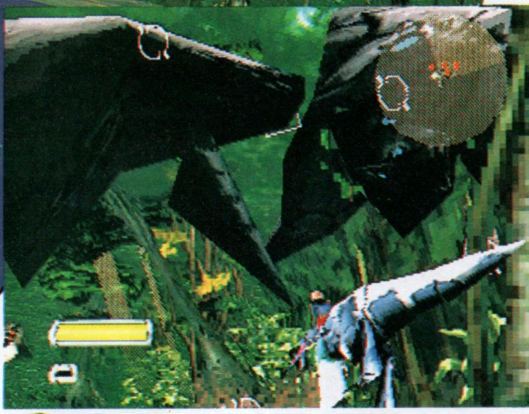
新登場巨大敵キャラ！ こんなにデカくて中ボス？

森の奥へと進み、やっと帝国の追跡を振り切ったと思った瞬間、漆黒の巨体が上空を覆う。中ボス、旧世紀の強襲艦のご登場だ。なおまだ未公開だが、この面にも分岐があり、もう片方のコースには別の敵が登場するという。

巨大な敵にのびるホーミングレーザー。速攻あるのみ

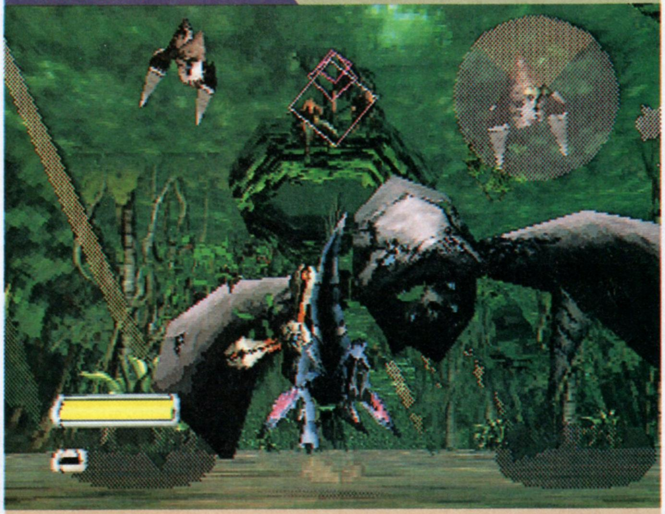
空を覆う 漆黒の巨艦

覆いかぶさるように接近してくる強襲艦。かなり威圧的



強襲艦は主人公たちの上空をぴったりとマーク。地上に降りての戦いを強いられるのだ

森林面中ボス　旧世紀の強襲艦



小型の攻性生物を従えて登場する、漆黒の巨大強襲艦。艦内からコマンダー（ノミ型攻性生物）を次々と投下して攻撃してくる。

強襲艦の出すコマンダー。うっとうしい感じだ

強襲艦を護衛するかのように飛ぶ小型攻性生物たち。編隊飛行で向かってくる

謎の地下水路面をちょっと紹介

今回メインで紹介した森林面の他に、謎の地下水路面の写真を少しだけ入手した。まだ敵キャラの種類や分岐の有無は明らかになっていないが、新たな戦いの予感がプンプンするぞ。この謎は次号で明らかに？

前作

雰囲気は、前作の遺跡面に似ている？

水のグラフィックに注目。ちゃんと半透明になっているのだ

目の前にT字路を発見。やはりこの面にも分岐があるのだろうか

細い通路を奥へと進む。ここには旧世紀の秘密が隠されているかも…

主人公たちを待ちうけるものは…

突撃 3

精霊の加護を受け、魔人アギトーを倒せ!!

THOR トア™ 精霊王紀伝

メガドライブで発売されている『ストーリー・オブ・トア』を基に、システムの細部に渡るまでパワーアップ。オリジナルと呼んでも差し支えないぐらいに新要素を満載している。

発売予定日	'96年春	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	エインシャント	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・セーブ機能あり
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(1月8日現在)

緻密なグラフィックで描かれる精霊世界を舞台にしたアクションRPG

ゲームミュージックの作曲を数多く手がけている古代祐三氏。

この『THOR～精霊王紀伝～』は、古代氏が率いるソフト制作会社、エインシャントが開発を担当しているタイトルである。

精霊世界を舞台にした冒険を、幻想的な独特のグラフィックで描いたアクションRPGなのだ。

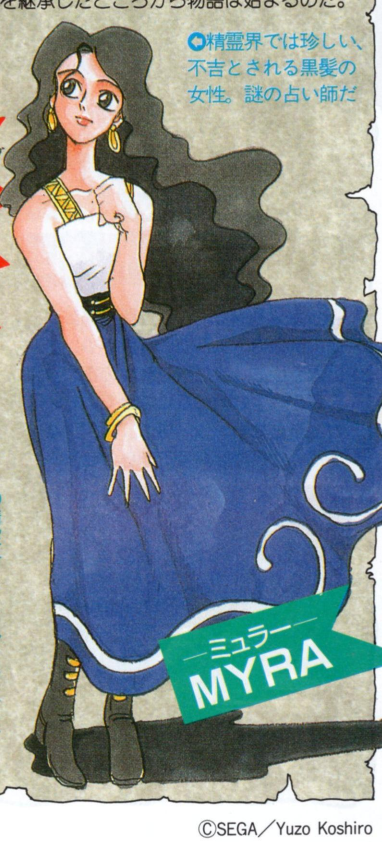
プログラムによって、きちんと計算されているため、高低差がリアルに表現されている。雰囲気もバッチリだ

メインキャラクタ&ストーリー紹介

遥かな昔、万物を司る力の象徴、金の腕輪を持つ精霊王レハールと、万物を創造する銀の腕輪を持つ魔人アギトーの壮絶な戦いがあった。それから、長い歳月が流れ、レハールの血を引くレオンが金の腕輪を継承したところから物語は始まるのだ。

年齢不詳の老人。主人公レオンの育ての親であり、レオンが体得しているトア式格闘術の開祖でもある

精霊界トアを見い出し、王となったレハールの末裔。19歳になり、金の腕輪を受け継いで王になるための試練を受けることになる



精霊界では珍しい、不吉とされる黒髪の女性。謎の占い師だ

©SEGA／Yuzo Koshiro

いきいきとなめらかに動くキャラクタ

プレイヤーキャラクタであるレオンには、アニメパターンが膨大に用意されているぞ。レオンは、ダッシュ、ジャンプ、そしてしゃがんだりと、プレイヤーの操作に機敏に反応する。そして、剣を振ったり、蹴り跳ばすなどの攻撃を組み合わせることによって、従来のアクションRPGとは比較にならないほど、自由度が高いアクションのバリエーションが生まれるシステムとなっているのだ。

キャラクタの動作はアニメパターンが豊富に用意され非常にスムーズ

また、敵にもかなりのアニメパターンが用意されており、レオンに負けない滑らかさで迫ってくる。

多彩なアクションで敵を蹴散らせ!!

身長の倍近くの高さまでジャンプ可能

ダッシュは重要なアクションのひとつ

高い位置の敵も簡単に攻撃できるぞ

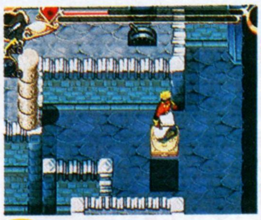
動作と組み合わせれば攻撃も多彩に

高さの概念をいかしたマップ

背景マップは、巨大な建造物と多彩な自然物によって、独特の世界観が表現されている。

さらに、高低差を正確に計算したプログラムによって、従来のような理不尽なものではない、プレイヤーが見たままの地形に対応したアクションが可能だ。

高低差を効果的に利用したトラップも多用されている。



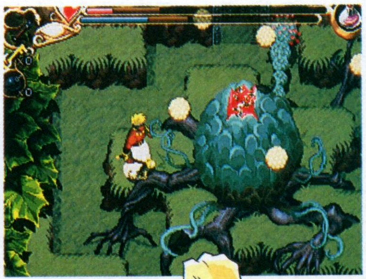
空中に浮かぶ石板。先には怪しいスイッチが…

大きな岩を押して、踏み台として使えば、先に進むことができる

行く手を阻む強大な敵

マップの要所にはアギトーが放ったボスキャラクタが、レオンを今や遅しと待ちかまえている。

巨大なボスキャラクタは、画面を覆いつくすような派手な攻撃を繰り出し、レオンを苦しめる。



レオンの行く手には強力な怪物が待っているぞ。倒せるか？

精霊王になるため6精霊を取得せよ!!

精霊界トアの初代王であるレハール。精霊王と呼ばれた彼は、6体の精霊を従えていたという。レハールの末裔であり、黄金の腕輪の継承者であるレオンは、世界のどこかに封印されている精霊を覚醒させ、仲間にしなければならないのである。

精霊界トアを魔人アギトーの手から救うためには、この6体の精霊たちの助けは不可欠だぞ。

封印を解き、精霊を解放した瞬間。しもべの精霊は6体存在する

音波で敵を攻撃するたのもしいヤツだぞ

彼女は、レオンを乗せて移動することができる

敵の攻撃から、身代わりとなって守ってくれるのだ

自慢の肉体から繰り出すパンチで敵をノックアウト

丈夫で健康な牙が自慢の彼は、地面に穴を掘るのが大の得意

彼女は、戦いで傷ついたレオンの傷を癒してくれる

突撃 4

華麗に、かつバカらしく闘え!

NINKŪ —忍空—

~強気な奴等の大激突!~

伝説の干支忍（えとにん）が繰り出す豪快な技の数々をサターンのグラフィック機能により寸分たがわぬ迫力で再現！

発売予定日	'96年2月2日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

おなじみ凄腕の忍空達が忍術にギャグに大暴れ!

月刊少年ジャンプ誌上の連載やテレビアニメなどで高い人気を誇っている『忍空』がついにサターンでゲーム化された。ゲーム内容は、8人いるキャラの中から1人を選び、同キャラ対戦を含む8人のキャラと対戦していく対戦格闘ゲーム。設定などは、テレビアニメ版の方を使用しているため、テレビアニメ版オリジナルのキャラをプレイヤーとして使えるほか、各キャラの声をテレビアニメ版と同じ声優が演じているので、必殺技のかけ声から勝利時のセリフまでをキャラが喋りまくる。それに加え、このゲーム最大の特徴である「ギャグ技」の存在が、各キャラの持ち味を一層際立たせている。

試合開始前の演出。ポリゴンの舞台が回る

あのキャラがおなじみのセリフを喋る

スペシャルゲージでギャグも力も倍増!

最近の格闘ゲームではすっかりおなじみになったスペシャルゲージシステム。『忍空』では、攻撃を当てることによってゲージを溜め、いっぱいになったら超必殺技や超ギャグ技を出せる。一度溜めたスペシャルゲージは、放っておくと少しずつ減っていくので相手に警戒されるまえに超必殺（ギャグ）技をヒットさせよう。

通常技は最低でも相手にガードさせよう。空振りでは溜まらない

必殺技は出すだけでゲージが溜まるがヒットさせた方が早く溜まる

全キャラ共通の挑発でも溜まるが大きな隙を作ってまで溜めるのも…

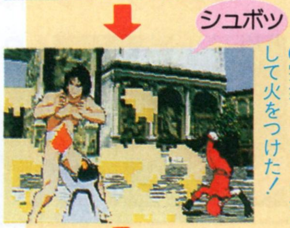
キャラの象徴！超ギャグ技！

今までの格闘ゲームになかった画期的なシステム「超ギャグ技」。スペシャルゲージが溜まったときにしか使えないが、これをヒットさせられれば相手のスペシャルゲージを大きく減らすことができるぞ。そしてなによりもこの超ギャグ技の一番のセールスポイントはその演出だろう。勝ち負けを度外視してでも出す価値があるぞ！

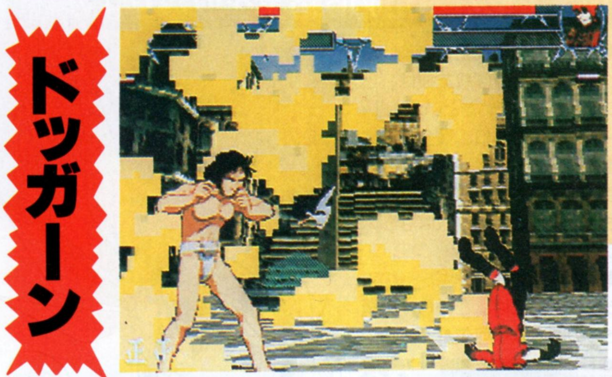
くだらなさにおいてはゲーム界屈指！

橙次の"爆屁"

いきなり屁をこく。しかしまだ序の口



突然ヒロユキが乱入して火をつけた！



屁に引火して大爆発！火を着けてあげたヒロユキまでも吹っ飛ばしてしまった！

ボタン一つで楽々必殺技が

「忍空」は好きだけど格闘ゲームは苦手…という人も楽しんでプレイできるように、このゲームには「ワンボタンコマンド技」という親切設計のシステムもある。難しいコマンドの必殺技もボタンひとつで出せるため、格闘初心者やパッド操作が苦手なひとも自在に技を繰り出せるわけだ。

相手がジャンプをしてきても楽に対空技で落とすことができる

©桐山光侍／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ／SEGA

4種類の必殺技を使いこなせ！

『忍空』には大きく分けて4種類の特殊技がある。必殺技、超必殺技、ギャグ技、超ギャグ技の4つだ。技の性質としては、(超)必殺技は相手の体力を、(超)ギャグ技は相手のスペシャルゲージを多く奪うという性質をもっている。通常の闘いでは、ゲージに関係なく出せる必殺技、ギャグ技中心で攻め、ゲージが溜まったら超必殺技、超ギャグ技をうまく組み込むという攻め方がいいだろう。

ギャグ技

◆スペシャルゲージを半分減らせるが体力は少し

超必殺技

◆こちらは体力減らし優先。ゲージを消費する

風の風助

もと忍空組1番隊長・子忍（ねにん）。生き別れになった母を探すため旅をする。風の力を借り闘う。

空八命弾 くうはちめいだん
⇩⇘⇨+Ⓐ+Ⓑ

◆目にも止まらぬ速さで連続突きを繰り出す

空巻弾 くうかんだん
⇩⇙⇦+Ⓑ

◆風から生まれた竜が空を裂き天を駆ける！

超ギャグ技！

空手裏剣失敗
⇩⇩+Ⓒ

◆何だと思ったら鼻水なんか出しやがった！

空の藍跳

もと忍空組10番隊長・酉忍（とりにん）。ハンサムだが、女嫌い。忍空組一のジャンプ力を誇る。

頭突き
⇦+Ⓑ

◆リーチはほとんどないがどこでも出せる

超空飛拳 ちょうくうひけん
ジャンプ中（⇨方向+ⒶorⒷ）×3

◆空飛拳を全部で4回連続で出せる

超ギャグ技！

巨顔落とし
ジャンプ中⇘+Ⓑ+Ⓒ

◆なぜ岩が頭をスッポリ覆っているのかは謎

大地の橙次

もと忍空組6番隊長・巳忍（みにん）。鍛えられた指先で大地を掘ったり、砕いたりできる。

空蛇掌 くうじゃしょう
⇩⇙⇦+Ⓐ+Ⓑ

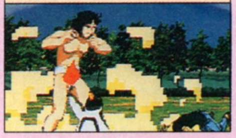
◆自分の周りに水の障壁を作りだし身を守る

ふんどし三年殺し
⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓐ+Ⓑ

◆三年殺しなんて名前だが三秒で死にそうだ

超ギャグ技！

爆屁 ばくひ
⇩⇩+Ⓐ+Ⓑ



◆どこにこんなにガスが溜まっているんだ！

炎の赤雷

もと忍空組5番隊長・辰忍（たつにん）。炎を創りだし闘う。どんな状況でも構わず寝てしまう。

炎塵掌 えんじんしょう
⇩⇘⇨+ⒶorⒷ

◆飛び道具ではないが出るのが速く使える

空炎篭 くうえんろう
⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓐ+Ⓑ

◆4段攻撃。全部決まれば相手は虫の息だ！

超ギャグ技！

大文字焼き
⇩⇩+Ⓒ

◆眠りながらも炎を出す危ない男、赤雷

女軍師メキラ大佐

帝国軍三大軍師の中で唯一の女性。かつて滅ぼされた隣国の王家の血を引く。隣国の伝統的な術の使い手で、そのスピードは干支忍以上。タメ系の技がそろっていて攻防一体のプレイができるキャラ。

超ギャグ技！

カラオケ/輝きは君のなかに
⇩⇩+Ⓒ

◆あまりの美声（？）に相手はたまらずダウンしてしまう

歴戦の軍人アジラダ大佐

帝国軍三大軍師の1人。部下である科学者・ガウニー博士と手を組み、帝国軍に貢献する。雷のパワーを利用する雷鳴拳の使い手。超ギャグ技の『雷雨』は、傘の下に入らないとガードできない。

超ギャグ技！

雷雨
⇩⇩+Ⓑ+Ⓒ

◆大の大人がそんな雨ガッパを着ることもないだろう…

※コマンドはプレイヤーが右向きのときのものです。表中の記号は、Ⓐ…弱パンチ Ⓑ…強パンチ Ⓒ…キック +…複数のボタンを同時押しすることを示します。

突撃5

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ

8人のバイパーに新たなるライバル現る！

相変わらずの盛り上がりをみせている『ファイティングバイパーズ』。今回は隠しキャラ、サターン版の気になる情報で迫る！

発売予定日	未定	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%

9番目の男　その正体は？

運命の糸に導かれアームストンシティ（『バイパーズ』の舞台となっている街）にやってきた8人にいきなりのライバル出現！　見てのとおり、金色のハデなコスチュームに身を包んだ凶悪そうな面構えの男で、その名を「マーラー」という。ゲームセンターで『バイパーズ』をやりこんでいるプレイヤーなら右の写真を見てあるキャラを思い浮かべたと思うが、実はその男とこのマーラーは姿形こそ一緒だが別の人物なのだ。そして、この2人の一番の違いは、マーラーがプレイヤーキャラとして使えることだろう。マーラーを使えるようになるにはいくつかの条件がある。1つ目は、プレイしている『バイパーズ』の筐体のプレイ回数がある数を突破していること。これは、対戦が盛り上がっている地域ならそろそろクリアしている回数だろう。2つ目の条件は、その筐体で、あるコマンドを入力すること。このコマンドは今回は残念ながら公開できないが、いずれ公開できる予定なので記事は常にチェックしていてね。

規定プレイ回数突破のカギはどれだけ対戦が盛り上がっているかだ

第9の男 マーラー

目らがバイパー（英語で毒蛇の意味）の王者であるかのように頭上にコブラをあしらっているこの男。何故ここに現れたのか？

業務用開発チーフに突撃！

まだ開発チームは未定という段階の『バイパーズ』だが、業務用開発チーフの片岡 洋さんの話から、サターン版の展望の一端をかいま見よう。

業務用『ファイティングバイパーズ』開発チーフ
片岡　洋

——業務用も発売当初と比べかなり出回ってきましたが。

片岡　まあ、実際のところ初めから充分な数を出荷しているんですが、『バーチャファイター2』と比べられてしまうとどうしても少なく感じてしまうんですよね(笑)。

——サターン版を制作する際に移植のポイントになりそうなところはどの辺りでしょうか。

片岡　やはり壁の存在でしょうか。壁は四方にあるので必ず画面のどこかに映るようになるのですが、これをどれだけ自然に再現できるのかが重要になってくると思います。

——正直なところ、それは可能でしょうか？

片岡　技術的には可能です。もちろん、サターン版が業務用と完全に同じ方法で壁を描画することになるかどうかはわかりませんが、違和感なく表示することはできると思います。

——その他、移植するにあたって欠かせないところは？

片岡　アーマー、秒間60フレームの動き、アーマー破壊時のショートリプレイ等、『バイパーズ』ならではの要素は入れてもらわないとだめでしょう。これがないと『バーチャファイター2』との違いが出せませんから。実は、『バイパーズ』のキャラはアーマーを着けている分『バーチャファイター2』よりもポリゴン数が多いんですよ。そのキャラをいかにして再現するかが腕の見せどころでしょうか。

——移植作業は現在どのくらい進んでいるのでしょうか。

片岡　現在は数名がアーマー等のグラフィック関係の基礎研究をやっている段階です。うち（AM2研）は初めから移植チームを結成して全員で作業を進める、というタイプではないので、研究の結果、ある程度方向性が定まったら本格的にスタートするという感じでしょうか。まあ、『バイパーズ』のエッセンスは残さず入りますので期待してください。

『バイパーズ』ならではの要素は入れてもらいます

ゲーム性最優先の2研イズムを感じさせた

※画面は全て業務用のものです。

©SEGA

特殊技を制するもの『バイパーズ』を制す！

各キャラの技紹介もこれで4回目。しかし、4回目を数えても未だ未知の技が隠されているほど、このゲームの技数は膨大だ。さて今回公開の特殊技だが、『バーチャファイター』には見られないコマンドの技から、いかにも『バイパーズ』らしい壁に登ってからの攻撃などバリエーションが豊かだ。自分が置かれている状況を理解し、的確な技で反撃すればおのずと道は拓ける、それが『バイパーズ』だ。

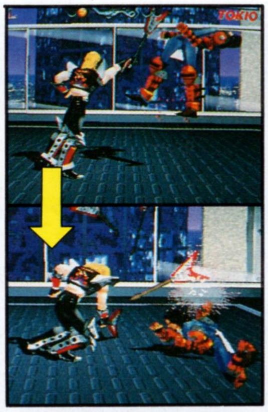
烈甲破弾（れっこうはだん）
BAHN
⇦⇩⬀+ⓅⓅ

アッパー2連発、というと普通の技に思えるが1発目がガード&アタックなので使いやすい。

ガード&アタックの基本、相手の反撃を誘ってから出すという方法が有効。読みがはずれたらシャレにならないが

フライングスクリュー
RAXEL
⬀⬀+ⓅⓅ

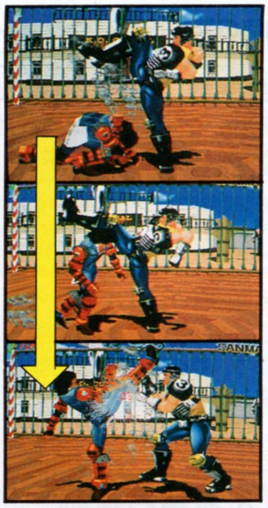
残像が見える程のスピードでギターを突き上げる技。2発目はタイミングを計って出さないと空振りしてしまうので、相手の体重にあわせてボタンを押すタイミングを変えていこう。



中量級相手なら、相手が落下し始めたころに2回目のパンチボタンを押せば連続で当たる

ベリーフラップキック
TOKIO
⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓚ

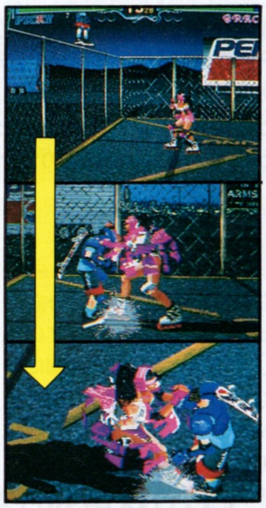
一度地に伏せて相手の上段攻撃をかわし、その後下から相手を蹴り上げる、わかりやすい避け攻撃。



上段攻撃が多い『バイパーズ』だが、使いこなすには読みが必要。中段攻撃はかわせない場合が多い

ウォールダイブ
PICKY
壁登り中⇧+Ⓟ

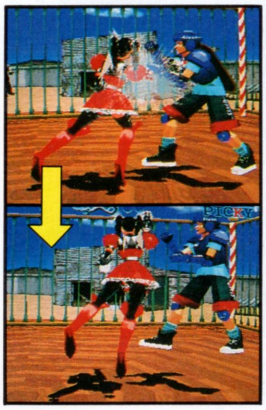
ジャンプ中壁に接触したら⇧+Pで壁を登り始める。成功したら上のコマンドで急降下の始まりだ。



決して攻撃スピードは速くないが、実は下段攻撃なので使える。ハニー、ジェーンが同じ技を使える

フライングキャットアッパー
HONEY
⇨⇩⬀+Ⓟ

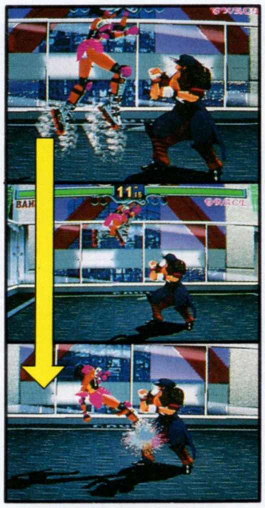
相手を空中に飛ばす技が豊富なハニー。敵を浮かせたあとは、この技で追い打ちをしよう。地上で出してみたところでなかなか当たるものでもないし、ガードされたらあまりにも隙が大きいからね。



コマンド入力はあまりにもシビアだが、狙って出すことができれば心強い

ブレードスラッシュ
GRACE
⇧+Ⓖ ⇩+Ⓚ

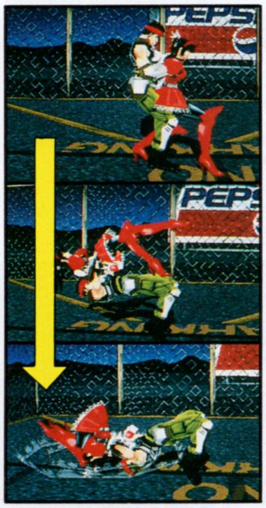
煙を巻き上げながら天高く跳び上がり、降下してブレード（刀）と化した足を振り下ろす。



技と技のぶつかり合いになった時、打ち負けることは少ない。相手の起き上がりに重ねるといいかも

タイガースープレックス
JANE
敵近く、背向け時
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

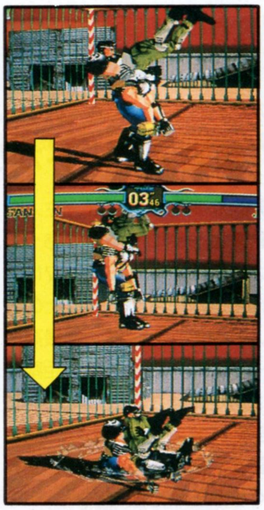
ダウン攻撃をかわしたときなど、相手の背後をとることができればすかさずコレだ！



『バーチャファイター2』のウルフがドラゴンなら、こちらはタイガー。綺麗な虹を描きながら相手を打ちつける

パイルドライバー
SANMAN
敵近くしゃがみ中
⬁⬁+Ⓟ+Ⓖ

プロレスで有名な技。前号で紹介した「ジャックナイフスロー」との自動二択はできない。



もともと決めにくいしゃがみ投げだが、そのうえ入力に2フレームかかる。マニアックな技として注目されるか？

コマンドは、相手が右側にいるときのものです。各記号は、⇨…レバーを短くいれる ➡…レバーを長くいれる P…パンチ K…キック G…ガード ＋…同時押し を示すものとします。

突撃6 前バージョンからの変更点を追跡

内藤寛氏率いるクライマックスの期待の新作3DアクションRPGの続報だ。前号の紹介では、ゲームの特徴である2つの視点移動（自由視点移動・調査視点移動）についてお伝えしたが、開発進行にともなってこのシステムに一部変更が加えられた。どんな変化があったのか見ていくことにしよう。

発売予定日	今春	ＣＤ枚数	1枚
発売元	クライマックス	複数プレイ	1人用
開発元	クライマックス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定・プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	55%（1月10日現在）

部分的な変更が加えられシステムが着実に進化

自在な視点変更、複数に分岐してまったく違うものになっていくシナリオ、捕らえた敵を仲間にできるなどの技巧を凝らしたシステムが特徴の『ダークセイバー』。開発が進行する中で、システム面の改良も同時に行われている。今回入手したサンプルでは、前号時と比較して、視点変更の方式が変わり、画面の印象が違ったものになった。具体的には以下の3点の変化が目についたところである。

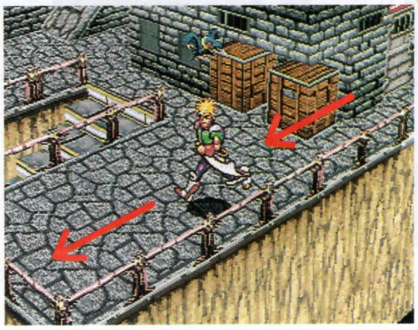
● より立体感がはっきりする視点移動

前号でお伝えした内容からかなり手が入れられたのが、視点移動のシステム。前号までの視点移動は、パースペクティブ（遠近感）を「調べる」ものであったのに対し、最新の視点移動は「調べて感じる」ことができるようになっている。このシステムの変更については、次ページで詳しく解説しているのでそちらを参照してほしい。

3次元を意識した斜め見下ろし画面だが、視点移動でより立体的に

● 移動スピードがリアルに変化

視覚的な変化といえば、主人公の移動スピードにも変更があった。歩きはじめはゆっくり、徐々にスピードが上がるようになったのである。ダッシュも同様で、最高のスピードになるには、一定距離のいわば助走距離が必要になる。これは些細な変更ではあるが、主人公の動きが自然に見え、生き生きしてくるから不思議だ。



歩きはじめてすぐはスピードが出ないもの。そんなところも再現

● 自在にズームアウトが可能に

前号で紹介したときは、船の甲板の上など、ごく一部に限られていた視野のズームアウト機能だが、ほとんどすべての場所でできるようになった。現在のところ見える範囲については調整中ということであるが、標準の状態から、主人公をはるかに見下ろす視点までスムーズに変化することになりそう。また、一度変更したズームの操作は、建物に入るなどして画面が切り替わるまで引き継がれ、視点をはるか上空に引いた状態のまま移動することも可能になるようだ。

標準の状態では、だいたいこれくらいの大きさで主人公が表現されている

ボタン操作によって、だんだん視点が遠くなる

こんなに離れることもできる。周囲の状態を見ながら移動できるのは便利だ

©CLIMAX

まったく新しくなった視点移動は技量抜群

斜め見下ろし型のアクションゲームは、フィールドが3次元であるがゆえに、どうしても正面から見えない裏側が存在する。新しくなった視点移動システムでは、視点移動をどこでも自由に行えるようにして、この裏側というものにスポットを当てている。裏側が見えることで、立体感が増し、アクションにも幅が出てくるのだ。

回りこむような視点の移動

視点は、画面中央に見える主人公を中心に固定して、裏側をのぞくように移動する。これを利用すれば、建物の裏側を進むときの手助けになる。現在はフィールド上に人などは見えないが、実際のゲームでは、物陰に人や宝物が隠れていたりするのかもしれない。

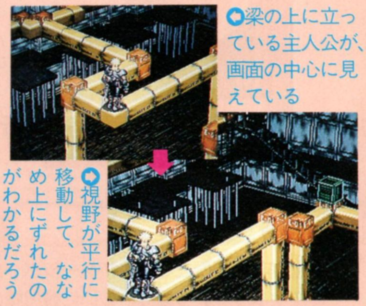
細い路地の先にはいったい何があるのだろうか。視点を変えて見る

どうやら先に行けるようだ。これで手探り状態で進まずにすむぞ

新旧の視点変更、どこが変わったのか

従来の方式

主人公を見下ろす斜め上方の視点から、上下に4度、左右に9度の範囲で平行に視野が変化。奥行きの確認がしづらいのが難点。



梁の上に立っている主人公が、画面の中心に見えている

視野が平行に移動して、ななめ上にずれたのがわかるだろう

新方式

最初の視点は同じだが、そこから主人公を中心にして、回転するように視野が変化。より広い範囲を見渡せるようになった。

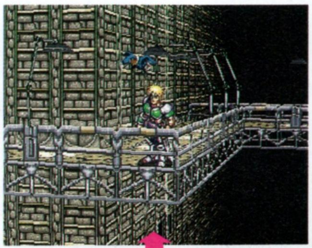
主人公をななめ上空から眺めているのは従来と変わらない

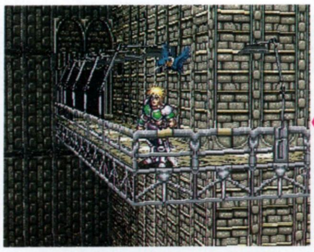
視点が下がって、画面の奥のほうが見えるようになっている

道の行く手をのぞいて安全確認

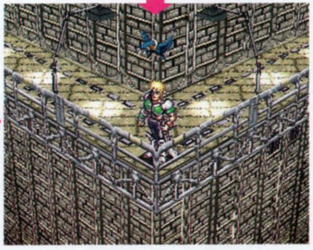
左右に回りこむような視点の移動のほかに、上下にも回りこんで視点を移動できる。この変化によって、画面の奥行きを確認することが可能になった。先が見えない道などで、奥のほうを見渡せるというのは大変便利な機能だ。街の中などにも敵がいる場合もあるので、いつもこの視点変更で行く手を確かめながら進めばもう安心？

これから進む方向は暗くなっていて、奥行きがはっきりとわかる





斜め見下ろしから、ほとんど水平の状態まで視点を下げることが可能

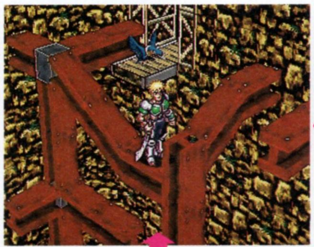


通常の状態では、細い道の先などは見ることはできないのである

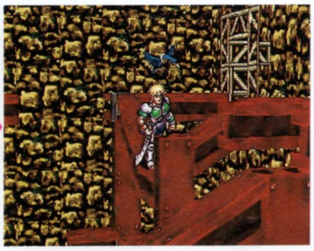
ブロックの高さやすきまを調べる

このゲームは、細い足場を渡ったり、飛び石状の足場などをジャンプするアクションが中心になっている。そのため、進む先の足場を正確に把握する必要がある。視点移動を使って、グルッと周囲を見回せば、たちどころに主人公の立っている場所の高さ、すきまの有無などの状況がわかるだろう。視点移動で簡単に確認できる分、アクションの難易度は高めになりそうなので、心してかかろう。

やっとの思いで渡ってきた梁。ここで落ちたらだいなしだ



グルッと回って横からも確認。自分の置かれた状態が簡単にわかる



上のほうからから見下ろしてすきまを確認、大丈夫のようだ

ジャンプ！

ジャンプアクションなので、視点切り替えの配慮は嬉しいね

突撃7

LUNAR THE SILVER STAR

ルナ ザ シルバースター

機械城現る!!

突撃スペシャル7本目は、みなさんお待ちかね『ルナ ザ シルバースター』。再び、「ツーファイブ」に取材を敢行したぞ。

発売予定日	未定	CD枚数	1枚
発売元	角川書店／ゲーム アーツ	複数プレイ	1人用
開発元	日本アートメディア	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	あり・ブロック数未定
ジャンル	RPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(12月31日現在)

再びツーファイブに取材を敢行 音楽から探る『LUNAR』の演出

以前、編集部では『ルナ』シリーズの音楽を担当してきたお2人にお話をうかがった。その時、オープニングに歌が挿入されるとか、ルーナ役の声優選考が難航しているとかの情報を紹介した。では、その後の進展はどのようになっているのだろうか？ 編集部では再び「ツーファイブ」におもむき、さらなる情報をキャッチした。

今度の『ルナ』はミュージカル

サターン版の『ルナ』は、キャスティングを一部変更するという。特に〝ルーナ役が誰になるのか／〟ファンには非常に気になるところだ。その辺をキャスティング担当の溝口氏に聞いてみた。

「もともとルーナって、もっとヤンチャそうな感じのする女の子な

ツーファイブ 代表取締役 溝口 功

●ゲーム音楽中心に活躍中の「ツーファイブ」。そのお頭

ツーファイブ 作曲家 岩垂徳行

●メガCD版の『ルナ』『ルナ2』の音楽を手掛けた作曲家

イメージボードから『LUNAR』の世界を考察 鉄の要塞、機械城

●不気味にそびえ立つ機械城。メガCD版ではシナリオ後半に登場した

すでに恒例となったイメージボードギャラリー。今回は、ついに機械城の登場だ。この機械城は、魔法皇帝によって建てられたもの。その特徴は、見ても分かる通り、移動できるということだ。その移動する姿は、巨大な戦車というよりはむしろ地上を走る戦艦といった感じがする。気になるのは、機械城の内部をイメージしたイメージボード。機械城に取り込まれた竜の存在が確認できる。なぜ、竜はこの城の内部にいるのだろうか？ もちろんメガCD版では、この竜は登場していなかった。サターン版では新たなドラマが展開されるのだろうか？ まだまだ謎のベールに包まれたこの機械城。サターン版でその謎が明らかになる!?

©角川書店／GAME ARTS／STUDIO ALEX イメージボード：佐藤肇

ド派手な演出が期待される戦闘画面。現在、いろいろ効果を試行錯誤しているとか

これは、移動画面。画面内にいるモンスターに触れると、戦闘が開始される

んですよ。前に井上喜久子さんに演じてもらったときに、やわらかめなルーナができあがりました。結構気にいっていました。ですが、サターン版『ルナ』では、少し活発なルーナにしようかなと考えています。最初にあったルーナのコンセプトに戻っているのかもしれません。ちなみに『ルナ2』をサターンで作るとしたら、もうキャスティングは変更したくないですね」と語る溝口氏。

では、ルーナの"声"のイメージとはどんなものなのだろうか？

「男の子にとってルーナは、"こういうタイプの子がいたらいいなぁ～"という憧れの女の子なんですよ。カワイらしく、ちょっとお茶目なところがあるんですけど、ちゃんとした清楚な部分もあって…。その辺のところを意識してキャスティングしようと思っています」

今回ルーナ役を選考するためにオーディションが開かれたという。これはゲーム業界では非常に珍しいことだ。それほどまでにルーナという役は、このゲームにとって重要なウエイトを占めているのだ。現在ルーナ役の選考は佳境に入っており、そろそろ声優発表ができそうとか。また、溝口氏はこんな気になる情報も教えてくれた。

「今度の『ルナ』はミュージカル仕立てになるよ」

予定では25人もの声優を起用する『ルナ』。要所要所で展開される歌付きのビジュアルは、どんな舞台を披露してくれるのだろうか。

見せ場はもちろんオーケストラ

オーケストラ曲の多い『ルナ』。メガCD版の『ルナ2』では、曲のほとんどを生音で聴くことができた。では、サターン版の曲はどのようになるのか？　作曲を担当している岩垂氏に、サターン版の音楽について聞いてみた。

「『ルナ2』のシステムが確立されれば生音は増えたんですが…、今回グラフィック的にいろいろな効果を出そうという試みがありまして、音楽は生音と内蔵音源を駆使した形になっています。まあ、内蔵音源の方がパーセンテージは多いのかな」と岩垂氏。

オーケストラといった楽器の多い曲を内蔵音源で出すのは難しい。また、システム的に凝った演出になると、読み込みなどの関係上どうしても内蔵音源に依存するようになってしまう。では、生音はどこで使用されるのだろうか？

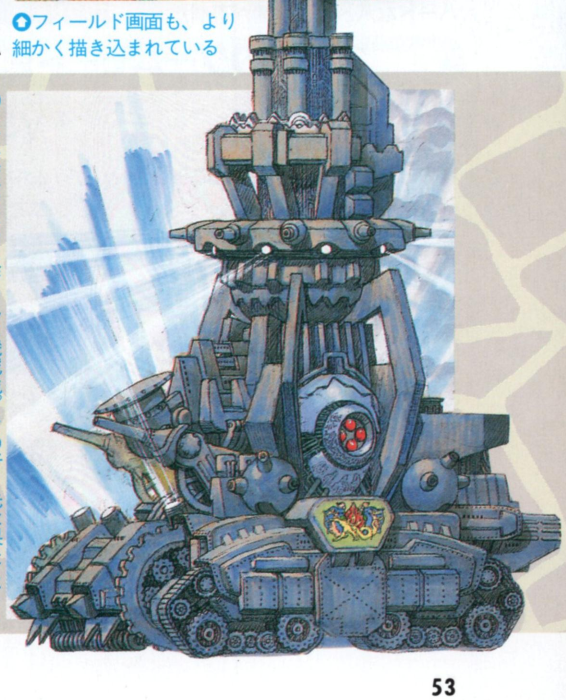
「声優さんを起用するシーンは基本的に全部生音です。でも、機械城が登場するシーンとか、戦闘まではいかないにしろ、戦闘に行くまでの高ぶる気持ちとかを表現する曲なんかは生音でいきたいですね」

実際、サターンの性能から言えば、生音と内蔵音源の差はあまりない。しかし、生音で聴くオーケストラ曲は『ルナ』の魅力の1つと言える。その曲数は減ったにしろ、盛り上がる場所で奥行きのある音楽が聴けるというのはファンにとってはうれしい限り。ちなみに曲数は、メガCD版『ルナ』の2倍はあるという話だ。

フィールド画面も、より細かく描き込まれている

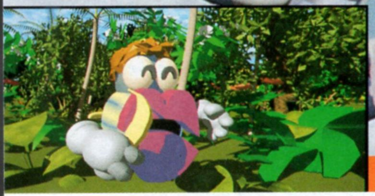
神秘的な存在として登場する竜。それがなぜ、機械城に!!

これも機械城内部。竜の足らしきものが



ただ破壊のために作られた機械城。その行く先は果たして…

突撃8



サターン初の通信対戦可能なアクションゲームだ!!

GEBOCKERS

ハイパー3D対戦バトル
ゲボッカーズ

見かけはかわいい、ロボットを操作するアクションゲームだ。対戦ケーブルにも対応し、2人同時の対戦が可能となっている。

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	リバーヒルソフト	複数プレイ	2人同時
開発元	リバーヒルソフト	対応周辺機器等	対戦ケーブル対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	1・ボタン設定
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

さまざまな自機を操り、凶悪なストライカーと戦うのだ!!

架空未来の世界では、人工知能と強力な武器を持ったロボット達（ストライカー）が、異次元の世界に出没しては凶悪な犯罪をおかしていた。これを阻止するために結成された対ストライカー最強部隊がこのゲボッカーズだ。愛嬌のあるキャラクタを操り、リアルな戦いができるアクションゲームだ。

ロボットで戦うアクションゲーム

コマンド入力で攻撃する

このゲームでのすべての戦闘はコマンド入力方式で行われる。ボタン1つで発射される簡単なものから、複雑なコマンド入力でできる派手な演出の技まで、多彩な武器で攻撃できる。いろいろな技でハードなバトルの展開が可能だ。

方向ボタンやABCボタンを使って技を出す

2種類のゲームモードをプレイ

ゲームモードはストーリーモードとVSモードの2種類。それぞれのモードをチェックしてみよう。

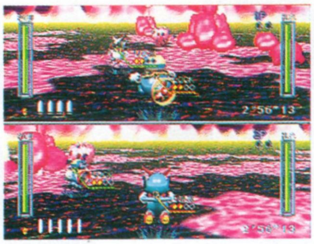
STORY MODE

ストーリーに沿って戦っていくモードだ。自機を8機種の中から選択すると、戦いが始まる。はたして凶悪なストライカー達を、どこまで追い詰められるのか？

自機を決めたらどんどん敵と戦っていくのだ

VS MODE

ゲーム中に登場する8機種のキャラクタで対戦するモードだ。画面は上下2分割となり、1Pは上の画面を見て操作する。対戦相手は2Pでもコンピュータでもどちらでも可能となっている。


VSモードでは2分割画面となる

対戦ケーブルで楽しさ2倍

このゲボッカーズの最大の特徴といえば、サターン初の対戦ケーブル対応ということだろう。これは2組のハードとソフトを、対戦ケーブルで組み合わせることにより実現する。ソフト発売時には対戦ケーブルが同梱された限定パックも発売される予定となっている。

対戦ケーブル

2台のサターン同士を結ぶ

背面に接続

背面にある端子に接続しよう

画面はこのようになる

画面は1台でVSモードをプレイするのとは異なり、ストーリーモードの画面のように1画面の中で戦う。1P、2Pともお互いに自機を後ろから見るような感じの画面で、動き回る相手を見つけながら攻撃する。2分割された1つの画面を見るのではなく、別々の画面を見ながら戦えるので、迫力のある戦いが楽しめるはずだ。

1P側

1Pの後ろから見る

1Pが勝つとこのような画面に

2P側

2Pの後ろから見る

2Pが負けるとこんな画面に

©RIVERHILL SOFT／Designed by 重藤賢一

選べる8種類のキャラクタで戦おう!!

今回ゲームに登場するキャラクタは、下に紹介する8機種だ。基本的な性質を紹介しているので、すべての行動パターンが当てはまるわけではないが、とりあえず各キャラの性格は分かってもらえるだろう。ユーモラスで愛嬌のある表情をしてはいるけど、動きや攻撃方法など、あなどれないキャラクタたちばかりだぞ。

⬆キャラクタはこの8種類の中から選択する。好きなキャラクタを選べ

いろいろな攻撃が可能

各キャラクタが持っている武器はすべて異なり、それぞれが特徴を持ったものとなっている。また攻撃は、その技によって有効となる距離が違ってくるので、敵との距離を考えて攻撃方法を考える必要がある。コマンド入力は簡単なものから複雑なものまであるぞ。

⬆素早く敵をロックする

パル

まじめで正義感の強い、チームリーダーだ。スピードが速く、武器は主にレーザーを使用する。よく動き回るほうで、同じところにじっとしていることもなく、パワーをこまめに充電する。攻撃も敵の正面から戦いを挑む。

⬆プラズマで生成した武器で攻撃をするのが、リーダーのパルだ

レイ

気が強くて、負けず嫌いの姉貴肌のような性格だ。電気を使って起こしたような技で攻撃してくる。ゲリラ戦を得意としているので、敵に接近して攻撃しようとする。さらに体力が少なくなると、大技を多用するようになる。

⬆電気を使った武器を使用し、接近戦を得意とするレイだ

フィッシャー

少しとぼけているが、本気になると怖いタイプだ。とても頑丈に作られていて、水中での戦いを得意にしている。自分のヒットポイントが半分ぐらいになるまではチンタラしているが、半分を切るとしつこく追いかけて攻撃してくる。

⬆ボムを生成して投げることで、攻撃ができるフィッシャーだ

アイン

頑固で融通がきかないタイプで、チームの中ではパルの補佐役的な存在だ。ミサイル系の武器を使うため、長距離戦を得意としている。攻撃のときも敵との間隔を取るように動き、ロックしては離れるような感じで行動する。

⬆各種ミサイルを使い、長距離戦を得意としているアインだ

ドンチン

なんとなく抜けていて、動きも鈍く気まぐれな性格だ。8機種の中で最も力が強いキャラクタでもある。ある程度近づくまでは積極的に攻撃してこないが、攻撃を受けると怒り、大ダメージを受けたりすると、大技で反撃してくる。

⬆岩を落としたり、地震を起こしての攻撃もできるドンチンだ

キッド

負けず嫌いの気取りやで、なぜかパルにライバル意識を持っている。マグナムやダイナマイトなどの実弾系の武器を使用して、中距離戦を得意とする。自分がどんな状態でも積極的に攻撃をしかけてくるタイプである。

⬆ガンマンのような武器を使い、ガンガン攻めてくるキッドだ

ムゲン

常に落ちついていて、チームの中で知恵袋的な存在となっている。忍術のような攻撃方法をとり、中距離での戦闘を得意としている。やたらと乱射することはなく、ここぞというときに攻撃をしかけてくることに注意したい。

⬆画面上に手を出し攻撃することも可能なムゲンだ

キャティ

少し甘えん坊でお茶目な性格だ。動きは素早く、気孔を使ったような技を多用してくる。ちょこまかと逃げ回っては相手の隙をみて攻撃してきて、ダメージが半分ぐらいになると大技を使っての攻撃を始めてくる。

⬆気孔を使った武器を使用し、素早い動きが特徴のキャティだ

※対戦ケーブル同梱の限定パックは、2月23日に6300円（税別）で発売される予定です。

突撃 9

200人が入り乱れる戦闘シーンが、さらに派手になる必殺技の数々を紹介する。

キャラ固有の必殺技が判明！

DRAGON FORCE™

ドラゴンフォース

発売予定日	3月
発売元	セガ
開発元	セガ
予定価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	あり・ブロック数未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	?%(1月8日現在)

自軍を勝利に導くための武将の必殺技の数々

なかなかその全容が見えてこない『ドラゴンフォース』だが、新しい情報を入手でき次第、すぐに報告していくぞ。

今回新たに入手したのは、国王たちが戦闘中に繰り出す必殺技の画面。その効果は、敵兵士に対しての攻撃、またはその指揮官を狙い撃ちしたり、部隊の戦いを助けるなど、さまざまなものがある。

ウェイン

ウェインの必殺技は、聖騎士らしく、剣を振り上げ敵に突進していくようなもの。残る残像が威力をものがたる

ミカヅキ

ウェインと似たような必殺技をもつミカズキ。ただし、武士道を重んずる彼のこと。敵単体に対して戦いを挑むことだろう

ジュノーン

魔法も操る騎士、魔法騎士のジュノーンは、火球を敵に浴びせる必殺技。敵の指揮官を直接狙う必殺技だろうか

ティリス

精霊使いの彼女は、水の精霊ウンディーネを召喚する。敵にダメージを与えるのではなく、味方の援護をする技のようだ

ゴルダーク

最強の軍隊を持つゴルダークは、敵兵士全体にダメージを与えるようなもの。敵兵士の半数は倒せるかも

レイナート

はかり知れない魔力を秘めた魔導士レイナート。見た目の姿とは裏腹に、敵を焼きつくしてしまいそうな必殺技を持つ

キャラクタ特有のド派手な必殺技がさく裂

©SEGA ※画面は開発中のものです

突撃10

ロボットアニメ世代感激の涙

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

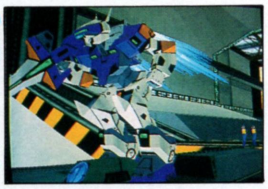
でんのうせんきバーチャロン

発売予定日	未定	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%

アーケード話題の新作『バーチャロン』がサターンへ移植されることが決定した。一足早くバーチャロイドを我が物とせよ！

バーチャロイドを自在に操るために…

移植が決定したとはいえ、サターン版の姿はまだ見えていない。今回はアーケード版『バーチャロン』の基本操作をおさらいしよう。



出撃のシーンだ。めちゃカッコイイ

このスピード、この迫力。サターン版でどこまで再現されるのか？

旋回でかわせ！

左右のレバーを前後逆に入れることで旋回することができる。ダッシュと組み合わせて、ジグザグに進むことも可能だ。巧みに動き回って敵の攻撃をかわそう。

トリッキーな動きで敵を惑わす

周りをくるっと見渡し、敵を探す

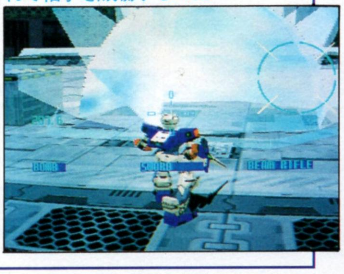
武器を使いこなせ！

レバー前方のボタンで攻撃をする。左右それぞれに対応した武器があり、両方を同時押しすることで特殊攻撃をすることもできる。

ライデンのレーザー（同時押し）は敵の攻撃を無効化する

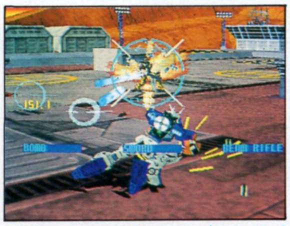
さらに、ダッシュやジャンプと組み合わせることにより、それらの攻撃が様々に変化する。それぞれの特徴を生かした戦法を考えよう。

テムジンのボム（左手攻撃）。これで相手を威嚇するのだ



ダッシュで高速移動

レバー上方のボタンとレバーを組み合わせて、任意の方向にダッシュすることができる。高速移動の手段としてはもちろん、回避や攻撃などにおいても活用される。ぜひとも使いこなしたい。



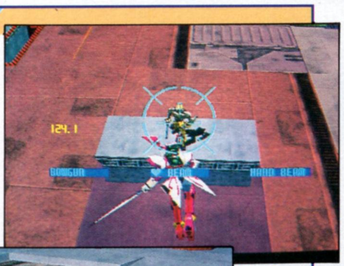
テムジンのダッシュビームライフル（ダッシュ中の右手攻撃）

斜め前方にダッシュして…

相手の側面に回り込むのだ

ジャンプで宙を舞う

左右のレバーを外側に倒すことにより、ジャンプすることができる。キャラによって性能が違うので一概には言えないが、ジャンプ攻撃は着地時のスキがかなり大きいので、あまり有効な攻撃方法とは言えないようだ。索敵に使おう。



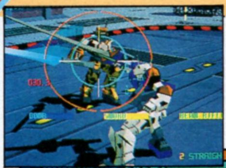
バイパーIIは空中戦に秀でている

空中では自動的に敵方向を向く

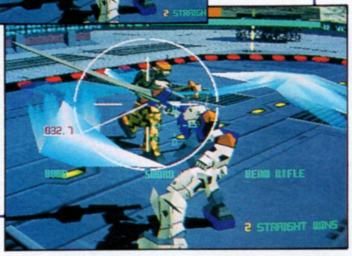
ガードもできる

両方のレバーを、内側に倒すことによって敵の攻撃をガードすることができる。ただしガードできるのは近距離の直接攻撃のみだ。

近距離の直接攻撃以外はガード不可



ガードすれば、ダメージを半減させられる



©SEGA ※画面写真はすべて業務用のものです。

SEGASATURN
PlayStation
それは、一通の手紙から始まった。
白い小さな家の郵便受けにその手紙は入っていた。
伝説の地下帝国・ゾークへの招待状。
その手紙を読んだ時からすでに冒険の旅は始まっている。
超難解、推定100時間のアドベンチャーゲーム
『リターン・トゥ・ゾーク』へ、ようこそ。
RETURN TO ZORK
リターン・トゥ・ゾーク
セガサターン版(1枚組) 2月2日発売予定 価格￥5,800(税抜)
プレイステーション版(2枚組) 2月23日発売予定 価格￥6,800(税抜)
●1980年、それまで計算や設計など情報処理の道具でしかなかったパソコンがゲームと出会った記念すべき年。「ゾーク」はその黎明期に全米で一大ブームを巻き起こし、ゲーマー達の伝説となる。ビジュアルをすべて排除したこのゲームは、文字だけでプレイヤーの想像力を刺激し、人々を冒険の世界へ誘っていく。プレイヤーの脳の中で拡がる「ゾーク」のイマジネーションは、従来のゲーム機では再生不可能と思われていた。しかし、それから十数年。32ビットの次世代ゲーム機が登場した今、そのイマジネーションを遥かに越えたビジュアルが可能な時代を迎える。そして「ゾーク」からの新たな招待状がキミへ届く!
INTERACTIVE ADVENTURE
(angry)
(what)
(smile)
(quietly)
▲実写とCGの見事な融合
映画俳優を起用したムービーは実に60分。32000色でPC版以上の美しさ!
▲豊富なパズル性
易しいものから超難解なものまで、さまざまなパズルが行く手を阻む!
◀画期的なインターフェイス
コマンド選択の容易さは驚くほど。シンプルで奥が深い!
RETURN TO ZORK
※画面は開発中のものです。
EMOTION DIGITAL SOFTWARE
発売元・お問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL.03-5828-3051 FAX.03-5828-3058
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ACTIVISION
©1996 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
◎旅先でお困りの方に〜完全攻略ガイド「リターン・トゥ・ゾーク/シークレットブック」好評発売中!(定価2,000円/翔泳社刊) お求めは全国の書店にて。本書に関するお問い合わせは翔泳社出版局編集部 TEL.03-5467-3777までお寄せください。

SATURN FAN　2月2日号特別付録①バーチャファイター2寺田克也オリジナルCGポストカード

SATURN FAN　2月2日号特別付録②シャイニングシリーズオリジナルCGポストカード

POST CARD

□□□-□□

postage

SATURN FAN

SATURN FAN　2月2日号特別付録②シャイニングシリーズオリジナルCGポストカード

SATURN FAN　2月2日号特別付録①バーチャファイター2寺田克也オリジナルCGポストカード

POST CARD

postage

SATURN FAN

総力攻略!!

システム&キャラクタ解析とストーリー攻略で熾烈な戦いに勝つ!!

GUARDIAN HEROES

ガーディアン ヒーローズ

発売予定日	1月26日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	6人同時
開発元	トレジャー	対応周辺機器等	マルチターミナル6対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	19・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション/RPG	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

©SEGA/TREASURE

いよいよ発売間近! 今回はストーリーモードの前半戦を攻略。さらに対戦モードにも役立つキャラ別の特徴や特殊操作の解説など、激戦必至の戦場を生き抜くテクニックを大紹介する!!

勝つために知るべきこと

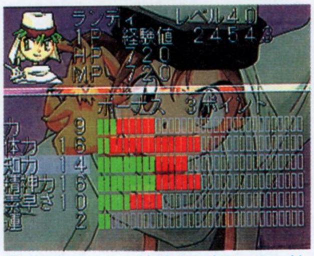
システム解析編

この『ガーヒー』では、2人まで参加できるストーリーモードと、6人まで同時参加できる対戦モードの、2つのモードが用意されている。ここでは各モードのキャラの操作方法を解析する。これらは、戦いを有利に進めるための重要なテクニックなので、ぜひ覚えて活用しよう。

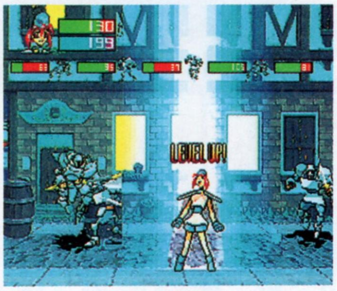
⬆基本操作をマスターするのだ！

強くなるにはとにかく攻撃をヒットさせろ

プレイヤーの攻撃手段は、弱攻撃と強攻撃、コマンド入力による必殺技、魔法が基本。防御は防御ボタンを押すことでおこなう。また、敵の技に自分の技をぶつけることで、相手の攻撃を打ち消す「相殺」も、キャラ操作の大きな特徴だ。そして、ゲームに登場するキャラは、相手に攻撃(魔法も含む)をヒットさせることで経験値を得て、成長していく。レベルが上がるとHPやMPの上限が上がり、1レベルにつき1ポイントのボーナスポイントが得られる。そのポイントを、力、体力、知力、精神力、素早さ、運の6つのパラメータに振り分けて、プレイヤーの好みにあわせて成長させることができるのだ。また、経験値はステージ途中に存在する、障害物を破壊することでも得られる。



⬆キャラクタの特性を把握して、効率のよい育て方を心掛けよう



⬆レベルが上がれば当然必殺技の威力もアップする

奥行きを3段階で表現、敵の誘導、かく乱に

大勢のキャラが入り乱れるステージには、手前、中間、奥の3段階のラインが設定されている。混戦状態からの脱出や、体勢を立て直すための手段として使うのはもちろん、対戦時には小刻みなライン移動を繰り返して敵をかく乱するといった使い方もできる。攻撃の的にならぬよう常に動き回っていると、勝率もアップするぞ。

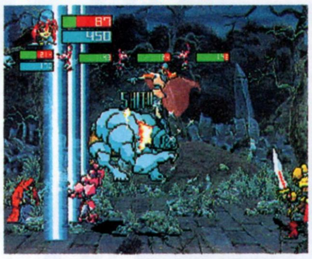
⬆真ん中のラインを飛ばして移動することもできるのだ

魔法を成長させて戦いを有利に進めよう

魔法は使うごとにMPを消費し、MPがなくなってしまうと使用不可能となる。ただし、敵に攻撃をヒットさせることによって、少しずつMPを回復させていくことができるのだ。魔法の威力は知力のパラメータを上げると増大し、最高レベルになると威力だけでなく、ビジュアルもより派手で豪快になる。ちなみにMPを使い果たすと、疲れて少しのあいだ動きが止まってしまうので、注意しよう。

⬆攻撃を連続ヒットさせるとMP回復。経験値も上がるし一石二鳥

⬇レベルが上がれば視覚効果も派手に。攻撃の範囲も広がる

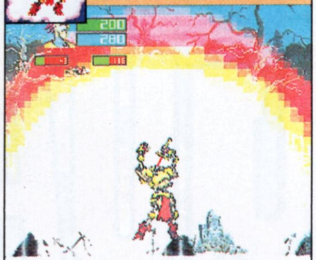


心強い味方、アンデッドヒーローに命令せよ

ストーリーモードでは、アンデッドヒーローがプレイヤーのパートナーとして行動をともにする。この時、アンデッドヒーローを操作することはできないが、下で紹介している5種類の命令を出すことで、プレイヤーを助けてくれる。

⬅ただうしろについてくる「ついてこい」の命令

怒れ

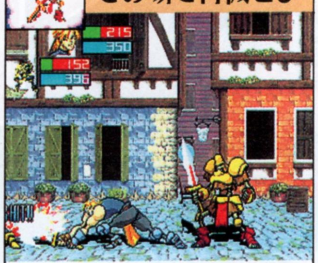


その名のとおり荒ぶる闘志を剥き出しにして攻撃をする。強力な必殺技をガンガン放つ

攻撃せよ

この命令をくだすとプレイヤーから離れて動き回り、勝手に敵を攻撃してくれる

その場で待機せよ



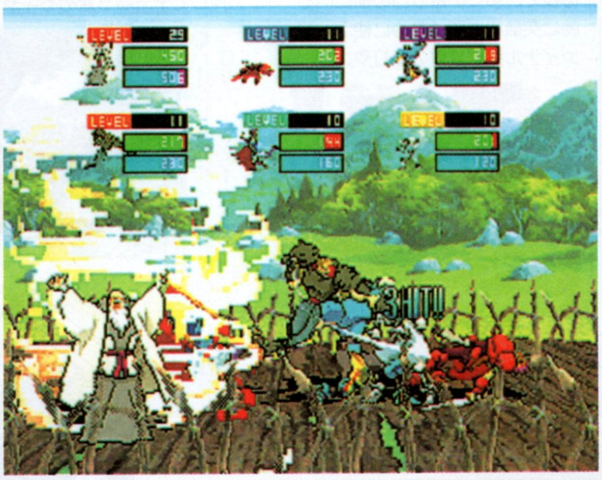
英雄戦士の体に宿った剣の魂を、再び剣の中に戻し、アンデッドヒーローの行動を止めさせる

我を守れ

プレイヤーの盾になるように前に出て、近づいてくる敵をなぎ倒してくれる

ゴリ押しだけでは勝てないぞ！ 3系統の特殊操作をマスターせよ!!

「ガーヒー」には、必殺技や通常技などの基本的な操作の他に、対戦中に起こるさまざまな状況に応じて使い分ける、特殊な操作が用意されている。これらの操作は「ガーヒー」の特徴であり、使いこなせなければ勝つことも難しくなるという、重要な操作でもある。



⇧あらゆるテクニックを駆使しなければ勝つことはできない。特に「ガーヒー」は、やることが多くて忙しいぞ

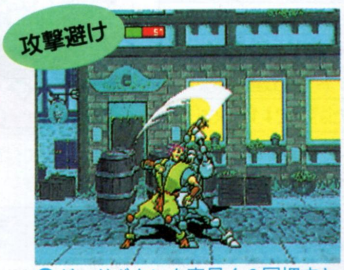
体勢の立て直しなどに有効な「移動、回避系」

ここでは移動手段、または攻撃を回避するための4種の操作を紹介する。まずダッシュは、相手との間合いを素早くつめる、相手との距離をとり、体勢を立て直す場合などに使う。バックステップは近距離での相手の攻撃をかわし、即反撃に転ずる使い方が可能。二段ジャンプは遠くの敵に飛び込む時、判定の大きい技をかわす時などに。一瞬無敵になる攻撃避けは、近距離で出して形勢逆転を狙える。

⇧方向ボタンを走りたい方向に2回押す。ダッシュに弱い当たり判定があるキャラもいる

⇧ガードボタンと弱攻撃ボタンで、素早く1歩後ずさり。とっさに相手の攻撃をかわすのに使う

⇧ジャンプ中にもう一度上方向（ななめでも可）を入力する。何かを飛び越えたり、フェイントなどに使う



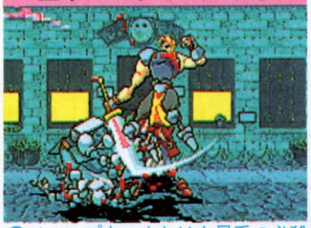
⇧ガードボタンを素早く2回押すと、一瞬無敵状態になって相手の攻撃をかわすことができる

攻めのバリエーションが広がる「攻撃系」

攻撃系の特殊技は、長いリーチで少し離れた間合いの敵を捉えることができる、ロングレンジ攻撃。空中にいるときに下方に向けて放つ、強い判定の攻撃。背後から攻撃されたときのみに出せる前後への無敵攻撃の3種。混戦状態に陥りやすいこのゲームでは、かなり重宝する攻撃ばかりである。

⇧多くの敵を相手にする際、これらの操作は重要になってくる

空中から下方への攻撃

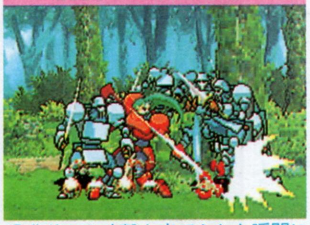


⇧ジャンプ中、または上昇系の必殺技を出した後の、下方向と強攻撃で下方に判定の強い攻撃が出せる

ロングレンジ攻撃

⇧方向ボタンの前方を押して攻撃すると、長いリーチの攻撃を繰り出すことができる

前後への無敵攻撃



⇧背後から攻撃を当てられた瞬間に強攻撃ボタンを押すと、一瞬無敵状態になり、前後に強い攻撃を放つ

敵の攻撃による特殊状態からの「回復系」

敵の攻撃によって、プレイヤーが一時的に戦闘不能におちいることがある。例えば上空や横に吹っ飛ばされた場合、放っておくと敵に追いうちを仕掛けられるので、吹っ飛ばされたらすぐにA、B、Cのいずれかのボタンを押し、立ち直って防御か反撃を仕掛けよう。次に氷の魔法などによって動きを封じられた場合、または敵の連続攻撃を受けて気絶した場合には、ボタンを連打すれば早く回復する。

魔法ダメージからの立ち直り

⇧凍結状態か気絶している時に、ひたすらボタンを連打すると早く回復

⇧敵の攻撃で上や横に吹っ飛ばされたら、A～Cのボタンをどれでもいいから押す。すると…

吹っ飛び状態からの立ち直り

⇧のけぞった状態から回復する

対戦に、ストーリー攻略に役立つ!!

キャラクタ解析編

このゲームでは、ストーリーモードで新たに登場したキャラがセーブされていき、最終的には45体のキャラが対戦モードで使用できるようになる。

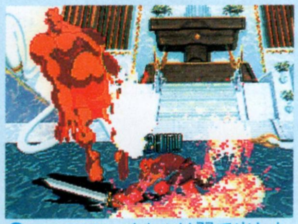
対戦モードには、誰か1人が勝ち残るまで戦う「時間無制限バトル」と、任意に制限時間（1分〜99分）を設定して、時間内にどれだけ攻撃をヒットさせるかを競う「?分間連続バトル」が用意されている。また、キャラのレベル、各種パラメータのエディットや対戦スコアの表示、プレイヤーのネームエントリーなど、細かな機能も充実している。

ここでは、その対戦モードやストーリーモードで勝ち続けるために、全45キャラ中37キャラの技と、その他の特徴を分析していく。

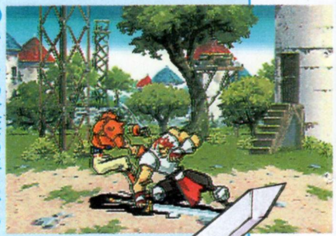
ストーリーモードで登場したキャラが対戦モードで使用可能。攻撃能力がほとんどない市民までいる

ハーン・サムウェル★タックルから力押しで

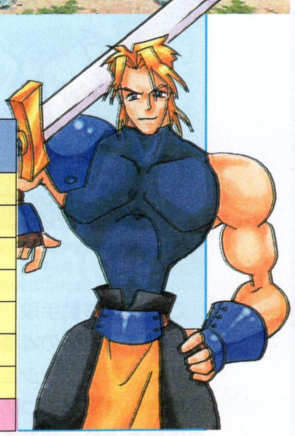
力強い剣技で敵を圧倒する、文字通りのパワーファイター、それがこの人ハーン・サムウェルだ。下の技表のうち、最も多く使う技はハーンダイナマイツとハーンファイナル。ダイナマイツは突進系の技で、多くの敵が目の前にいる時に突破口を開くために使う。ファイナルは弱攻撃の連打や、投げ系のハーンビクトリー、ハーンハイパーなどの後に出す、追いうち攻撃用として有効だ。通常技では方向ボタン↓+Cの、剣を下から上にすくい上げる攻撃と、↘+Cの下段突き、→+BorCが強力。力押しで十分勝ち進めるキャラだ。



ハーンファイナルは弱で出したほうがスキが少ない



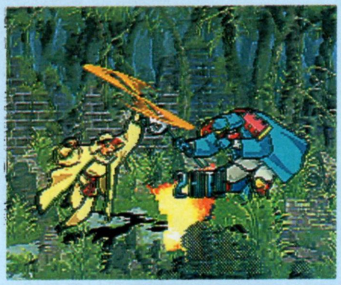
ハーンの攻撃の要は、やっぱりハーンダイナマイツ



コマンド一覧	
ハーンダイナマイツ	↓↘→+BorC
ハーンスペシャル	Bヒット中にB連打
ハーンファイナル	↓↓+BorC
ハーンマキシマム	空中で↓↓+BorC
ハーンミラクル	空中で方向ボタンニュートラル+B連打
ハーンビクトリー	近い間合いで→+C
ハーンハイパー	ハーンビクトリーが出る瞬間にC
ハーンバーニングス	↓↘→+Z

ランディ・M・グリーン★魔法、肉弾戦ともにこなす

ランディの攻撃はリーチが短いので、接近しての連続攻撃が攻めの中心となる。具体的には、弱攻撃の連打や棒を前方に向けて回転させる防御旋風棍に、斜めに上昇する空舞旋風棍をつなげての、連続攻撃が基本形。空舞旋風棍のあとの下降中は、着地するまで当たり判定が持続する弱攻撃のキックを出しておき、敵の反撃を防ごう。魔法は混戦に乗じて出すのが有効。消費したMPは、敵を攻撃することで回復しよう。また、ストーリーモードではエドが使い魔としてついてくるので、E- MAXが使用える。



MPがなくなっても肉弾戦もこなせるからダイジョーブ

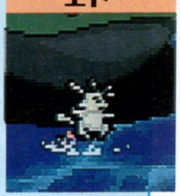
超魔法ファイアーブラスターは超強力

コマンド一覧	
燻流棒術・空舞旋風棍	↓↓+BorC
燻流棒術・防御旋風棍	↓↘→+B
燻流棒術・獄鎖棍	Bヒット中B連打
燻流空舞術・頭蓋三連踏	地上、または空中で↓↑+BorC
E-MAX	B+C
超魔法ファイヤーボール	↓↘ →Z
超魔法ファイヤーウォール	↓↑Z
超魔法サンダーボルト	→↓↘+Z
超魔法アイスフィールド	↓↓+Z
超魔法トルネード	→←↓↑+Z
超魔法ファイヤーブラスター	→↓←→+Z

エド&ミド★ライバル同士

エド自信が炎をまとって敵に突っ込んでいく必殺技、E-MAX。この技があるだけでチビのエドでも十分戦える。ミドは体が巨大なうえ防御不可能なので、接近戦は非常に不利だ。吸い込んで攻撃するミドプリンナーは使わないほうがいい。遠距離から、強攻撃の火の玉で攻撃するほうが効果的だ。

エド



ミド

技としては面白い、ミドプリンナー。しかしガードできないミドにとっては命取りである

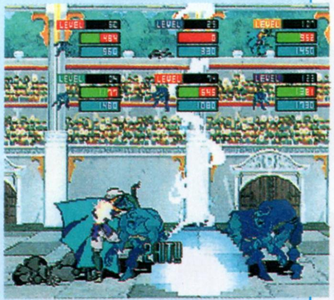
コマンド一覧	
E-MAX(エド)	B+C
ミドサイクロン(ミド)	↓↘→+BorC
ミドプリンナー(ミド)	↓↑+C

※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。また、表の黄色の部分は必殺技、赤の部分は魔法を、それぞれ表しています。

イブシ・ギンジロウ★魔法も成長させると超強力

ギンジロウの攻めは稲妻反転蹴りが中心となる。まず上昇系の技、幻影破裏剣で敵をすくい上げて攻撃し、すかさず稲妻反転蹴りのコマンドを入力する。するとギンジロウの上下に稲妻が走り、敵に追いうちがかかる。下にも当たり判定があり、密集していれば複数の敵を巻き込むことも可能。混戦状態からの脱出に有効だ。魔法も成長させるとかなり強力。雷遁は魔導兵器に大して有効である他に、別ラインの敵も攻撃できるのだ。

魔法も育つとこんなにすごくなる!!

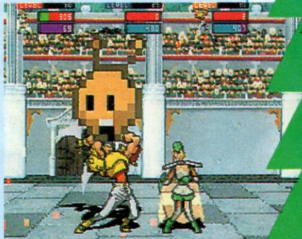


稲妻反転蹴り！ ギンジロウはこの技を主体に攻めるのが基本だ

コマンド一覧	
燻流剣術・幻影破壊剣	↓↓+BorC
燻流体術・真空身体独楽	↓↘→+BorC
燻流走術・無影瞬足	→→→→
燻流空舞術・幻影空舞	↓↑+BorC
燻流空舞術・幻影奇襲転	空中で→→+BorC
稲妻反転蹴り／無影連却	↓↓+C／B
火遁	↓↘→+Z
雷電掌	←↓→+Z
雷遁	↓↑+Z
雷電変化	↓↓+Z

ニコレ・ニール★「おこったぞー！」が攻めの要

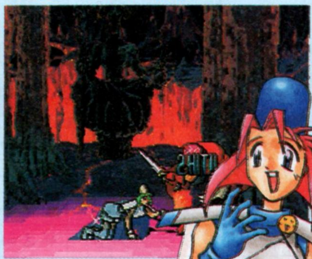
ニコレは連続攻撃を決めてもダメージ量はたかが知れている。そんな彼女の技の中でも、おこったぞー！ は別格。多段ヒットを狙えて威力があるうえに、出がかりから技が消えるまでが無敵状態になるのだ。攻撃判定も広く、ニコレの攻めの要といえる。ただこの技は、使うとHPを消耗するので、ひーりんぐでの回復を忘れずに。



すまいりーの魔法。何種類かの効果がある

おこったぞー！ は長い無敵時間が存在するので混戦時にも有効

おこったぞー！ でＨＰが減ったらひーりんぐで回復だ

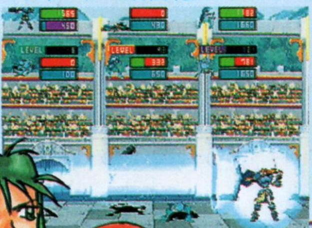


コマンド一覧	
いたいの	↓↘→+C
ほーりーたーん	↓↓+BorC
おこったぞー／	B+C
すまいりーすたっふ	→+C途中にC連打
くうちゅうすまいりーすたっふ	空中で↓+C途中にC連打
ろけっとじゃんぷ	↓↑+BorC
ふぁいやー	↓↘→+Z
ばりやー	↓↓+Z
ひーりんぐ	↓↑+Z
すまいりー	→↓↘+Z

セレナ・コルセア★攻撃、魔法ともにバランス良し

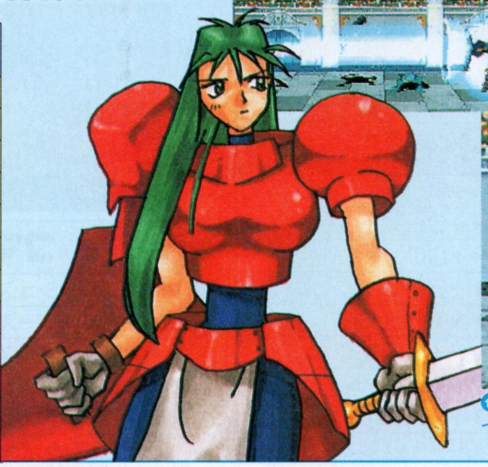
魔法力、攻撃力ともに強い万能戦士。技の数も豊富で、多段ヒットにつながりやすい技や追いうちに有効な技、奇襲に使える技など実に多彩。画面上に2発まで出せる飛び道具も有効だ。魔法もバルキリージャベリンやエンゼルブレスなど、超強力なものがそろっている。実はこのセレナ、ストーリーモードを一度クリアすると、使用できるようになる。

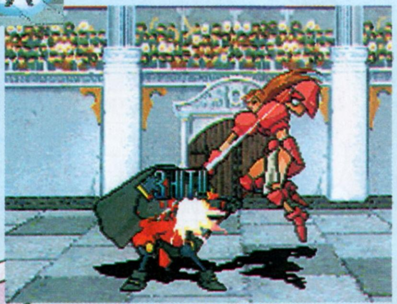
前方に長時間出つづけるバルキリージャベリンは威力絶大



ソニックブームは２回出せる

コマンド一覧	
ソニックブーム	↓↘→+BorC
ムーンスライサー	↓↑+BorC
ジャスティスブレード	↓↓+BorC
サプライズロール	空中で方向ボタンニュートラル+B連打
サマーソルトキック	↖+C
サプライズキック	空中で↓↓+BorC
カウンターネメシス	B+C
フェニックスアロー	↓↘→+Z
トアハンマー	↓↑+Z
ビャッコファング	↓↓+Z
バルキリージャベリン	→↓←→+Z
エンゼルブレス	→←↓↑+Z





セレナの前方向+攻撃は、回転しながら斬りつける。最高３回まで連続ヒットする

不死英雄戦士(アンデッドヒーロー)★防御不可能

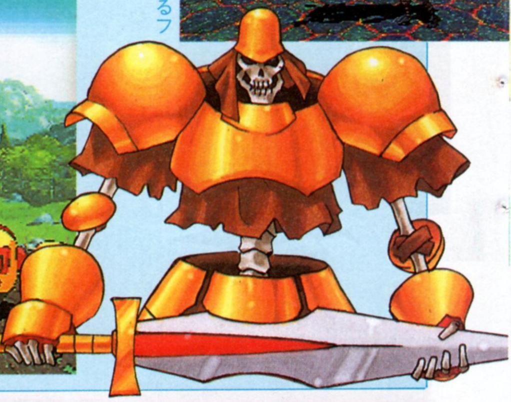
「魂を持つ剣」が朽ち果てた英雄戦士を甦らせた。それがこのアンデッドヒーローだ。技はどれをとっても超強力。中でもジェノサイドクラッシュは、画面全体に影響をおよぼす大爆発を起こす。ただし、この技は全MPを消費してしまうため、連発できない。アンデッド～は防御できないので、積極的な攻めで相手の攻撃を相殺し、防御しよう。

ダッシュ中にも当たり判定がある

追いうちとしても使えるフライングデスタックル

まともにくらってしまうと大ダメージの、デッドリーフレイム

すべてを焼きつくすジェノサイドクラッシュ



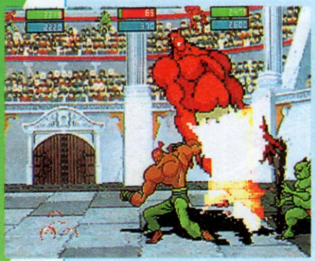
コマンド一覧

デッドリーフレイム	↓↘→+BorC
フライングデスタックル	→→+B+C
キリングバスター	↓↑+BorC
ジェノサイドクラッシュ	←↓→↑+B+C

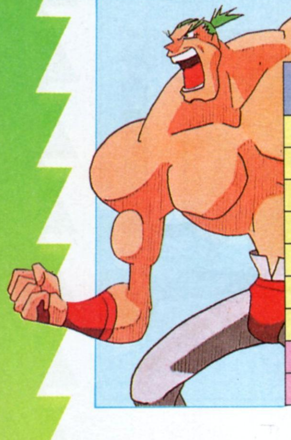
マッチョ・ゴロー★多彩な技で攻めに徹する

メインキャラなみに技の数が多いマッチョ・ゴロー。全体的に突進系の技が多くかたよっているように思われるが、上昇系の我流昇龍牙や接近戦用の我流右揣腿、我流連環腿など、意外に豊富。魔法も我流気合弾、我流波動砲などの強力な飛び道具がそろっている。突進系の技で相手のふところに飛び込んで、連続攻撃をたたき込むのが基本的な攻め方だ。

我流昇龍牙。無敵時間はないが、対空技としてちゃんと使える


我流鉄山靠！ってそのまんまじゃないですか…

巨大な気合いのかたまりを投げつけて攻撃する荒技、気合い弾



コマンド一覧

我流猛虎硬爬山	↓→+B
我流右揣脚	→→+C
我流連環腿	→→+CC
我流疾風脚	↓↑+BorC
我流昇龍牙	→↓↘+BorC
我流鉄山靠	←→→+B+C
我流鶏子穿林	近い間合いで←↘+B+C
我流気合弾	↓↑+Z
我流波動砲	→↓←→+Z

ゴーダッツ★アヤシイ動き、しかしあなどれない

動きにクセがあり必殺技も少し特殊なものが多いので、対戦で使用する場合、最初はあつかいづらいかもしれない。というのもその攻撃方法が、汗を飛び散らせる、スクワット、腕立てなど、およそ連続攻撃にはつながりそうにない、珍妙なものばかり。しかし魅惑のマッスル～の魔法は、相手を気絶させて動きを封じることができる。

汗を飛び散らせて攻撃～！

ヒップで攻撃マッスルボンバー。もっとも使える技かもしれない

前方向+攻撃。意外と強かったりする

バインドボイスで金縛りにしてしまえ！

コマンド一覧

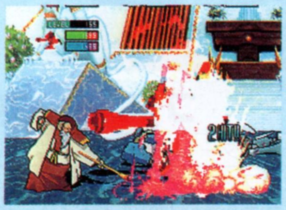
誘惑のフレッシュスコール	↓↘→+C
誘惑のマッスルアースシェイカー	↓↘→+B
甘美なるマッスルスクワット	↓↓+C
甘美なるマッスルプッシュアップ	↓↓+B
魅惑のマッスルボンバー	空中で↓↓BorC
情熱のマッスルバインドボイス	↓↘→+Z

※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。また、表の黄色の部分は必殺技、赤の部分は魔法を、それぞれ表しています。

カノン・G・グレイ★強力無比な暗黒魔法を使う

通常技がすべて魔法攻撃という特徴をもつカノン。対戦で使ったらもう手がつけられない。接近戦では弱攻撃だけで出せる、触れた者を凍りつかせる魔法と、カノンのまわり全方位に衝撃波を飛ばす暗黒力場で鉄壁の守り。距離を置いても、ほぼ画面全体に広がる暗黒魔法で体力を奪うことができる。しかも、強攻撃ボタン押しっぱなしでMPの回復が可能。MP回復のために敵に近寄って連続攻撃を仕掛けなくともよいのだ。最強グループの１人といえるだろう。

絶望の矢は、敵に向かって一直線に飛んでいく



通常攻撃も強いぞ

画面が何だかよくわからないくらいすごい魔力を自在に繰って戦う

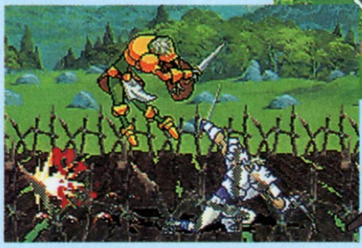
コマンド一覧

暗黒力場	B+C
暗黒空中浮遊術	↓↓+C
暗黒魔力回復	C押しっぱなし
暗黒魔法"衝撃の風"	↓↑+Z
暗黒魔法"復讐の雷"	→↓↘+Z
暗黒魔法"怨念の氷"	→←↓↑+Z
暗黒魔法"絶望の矢"	空中浮遊中に→←↓↑Z

ラインハルト・バルガー★鋭い剣技で他を圧倒

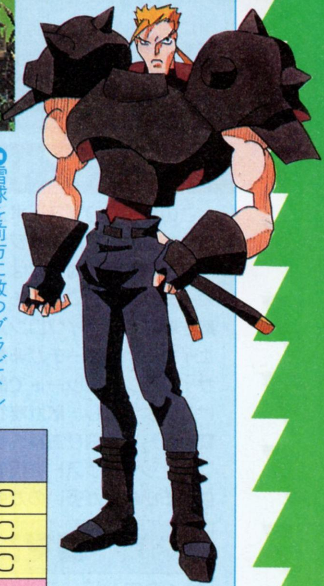
バルガの技は少ないが使えるものが多い。ワープして相手に一直線に突っ込み、攻撃を仕掛けるゼロドライブ～。画面中に２回出せる飛び道具、ショックウエイブ～。連続攻撃に組み込みやすい、ツインブレード～など、少数ながら使える技がそろっている。

ショックウェイブ～は２つの衝撃波を重ねて飛ばす



奇襲に効果的なゼロドライブイリュージョン

雷球を前方に放つグラビトンサンダー。多段ヒットが狙える



コマンド一覧

ショックウェイブ・オブ・ブラック	↓↘→BorC
ツインブレードアークインパルス	↓↓+BorC
ゼロドライブイリュージョン	↓↑+BorC
グラビトンサンダー	↓↘→+Z

P(プロト).シルバー、G(ゴールデン).ラルバー

P．シルバーとG．シルバーは、技自体はまったく変わらない。両者とも防御力が高いのが特徴だ。技は、出がかりが無敵の突進技、テレポーテーション～。前方、上方に使い分けられるショルダー～。敵の動きを止めるアーム（A～Cボタンで出現距離を変えられる）を出す、バインディング～。空中でも出せる突進技、カウンターナイフ～などがある。

テレポーテーションパンチには無敵時間有

突進技のカウンターナイフシステム

コマンド一覧

テレポーテーションパンチシステム	↓→+BorC
ショルダークラッシュシステム	→↓↘+B
ダイナミッククラッシュシステム	→↓↘+C
バインディングアームシステム	↓↑+AorBorC
カウンターナイフシステム	地上または空中で←↓→+BorC
オペレーションメテオシステム	↓↑+Z

完全体、G.シルバー

今のところカノンと最強の座を競うG．シルバー。その要因は、頭上に浮遊する宝石型の攻撃用ビットである。プレイヤーが動かさなくても勝手に敵を追尾して、超強力な攻撃（魔法のような効果を持つ）を放つ。

ブーストタックルは、当たると相手は吹っ飛んでいく

頭上で光っているのがビット

ビットは勝手に攻撃してくれる

上空から強烈なレーザーが降り注ぐオペレーションメテオ～

ズル・パ・イヤー★必殺技はないけれど…

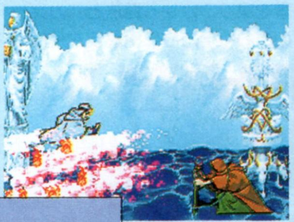
ズルはしゃがむことができない。また、攻撃も通常攻撃のみで、連射できる突きと方向ボタン→+BorCでのバラ投げ攻撃のみ。対戦ではライン移動を繰り返して、チクチクと攻めるしかないだろう。ストーリーモードではボスとして登場するものの、対戦モードではザコとならぶくらい、あまり使わないかもしれない。

バラ投げはある程度の連射がきく。チクチクと攻めて体力を奪おう

王国魔導士★必殺技は使えるが体力不足

技は持っているが、体力面と防御力に乏しい王国魔導士。戦士系のキャラに接近戦で攻められた場合、まず勝ち目はないだろう。ダッシュすると短い距離だがワープするので、ライン移動と並行して動きまわり、魔法でチクチク攻めていくようにしよう。

ダッシュすると煙とともに消える



攻撃ボタンをひたすら連打するだけで出せる、ど根性ファイヤー

コマンド一覧	
極楽サンダー	C押しっぱなしにしておいて放す
ど根性ファイヤー	B連打
アイスストゥーパ210	↓↑+AorBorC

サイクロプス★動きは鈍いが力でカバー

このサイクロプス、ボス以外の敵キャラの中では中堅クラスといったところか。対戦では、体がデカイ分攻撃の的になりそうだが、敵を転ばせるサイクロンアースシェイカーや、リーチが非常に長いサイクロンストレートで敵を近づけないようにし、敵が離れたら連続ヒットする飛び道具、サイクロプティックブラストを照射する。使える必殺技が多いのが強みだ。

サイクロプッティックブラストは強力。敵と離れたら即使おう

コマンド一覧	
サイクロンアースシェイカー	↓↑+BorC
サイクロンストレート	↓↘→+BorC
サイクロングランドパンチ	↙↘+BorC
サイクロプティックブラスト	B+C

王国騎士★長いリーチと必殺技はあなどれない

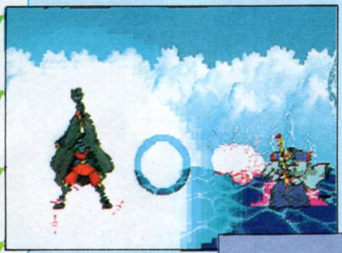
序盤から出現する敵にしては、対戦でもそこそこ戦える王国騎士。騎士は通常攻撃のリーチが長く、前後への無敵攻撃も使用できる。また、必殺技も近距離、遠距離に対応できるものを用意。遠距離では魔法のスーパーサンダー〜や、大旋風アタックで。接近戦では、相手を吹っ飛ばすことができるサマーソルト〜と、上昇系のローリング〜で対応することできる。

上方、前方の順番で稲妻を放つ。なかなか使えるぞ

コマンド一覧	
大旋風アタック	↓↘→+BorC
ローリングビクトリーファイナル	→↓↘+BorC
サマーソルトアックスカウンター	↖+C
スーパーサンダーブレードジャスティス	↓↑+Z

王国破壊僧★回復魔法が使える!!

今回紹介した37人中、敵キャラで唯一回復魔法が使える。また、魔法や攻撃を完全にガードしてくれるバリヤーの魔法を使うこともできる。攻撃面ではしゃがみ、リーチの長い攻撃など、通常の技も充実している。必殺技の3段攻撃、バニスタトリプルクロスも結構使える技なのだ。



バリヤーを張っている間は手を出すことができない。混戦時の回避に

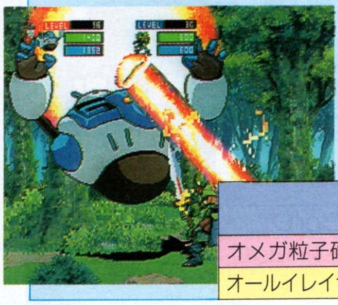
回復フィールド内に入ると敵も回復する

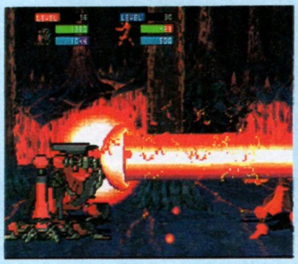
コマンド一覧	
バニスタトリプルクロス	↓↘→+BorC
バニシングヒール	↓↑+Z
バリバリバニシングバリヤー	↓↓+Z

王国、古代魔導兵器★通常技も強力

王国魔導兵器は、通常技のバリエーションこそ少ないが、その大きさからは意外に思える素早さと、強攻撃によるマシンガン掃射でかなり戦える。古代魔導兵器はガードはできないが、空中に浮遊していられるので、敵を上空から狙い撃つことが可能だ。

極太のレーザーを回転させて照射する。威力もかなりデカイぞ





複数の敵をまとめて焼き払える

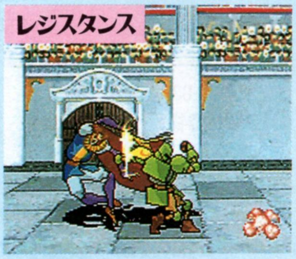
コマンド一覧	
オメガ粒子砲(王国)	→↓←→+Z
オールイレイサービーム(古代)	→↓←→+Z

※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。また、表の黄色の部分は必殺技、赤の部分は魔法を、それぞれ表しています。

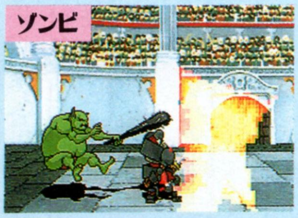
必殺技はタックルのみ！ 特攻命の人々

タックルしか必殺技をもっていないのは、ゾンビ、スケルトン、王国兵士、レジスタンスの4人。コマンドは4人ともほぼ同じで、←→→+BorC、繰り出すことができる。タックルは相手を吹っ飛ばすことができるが、多段ヒットを狙うのが基本の本作では、あまり意味がないのかもしれない。

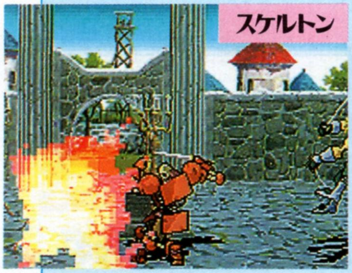
➡通常技と併用すれば、そこそこ戦える



⬆タックル組の中では文句なしのナンバーワンでしょう



⬆ゾンビは特に有効な攻撃を持っていない。タックルに命をかけろ

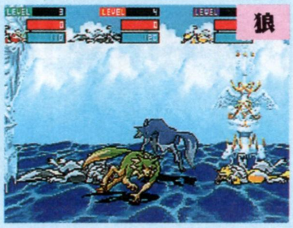


⬆スケルトンは同じアンデッドでも、ゾンビよりは使えるだろう

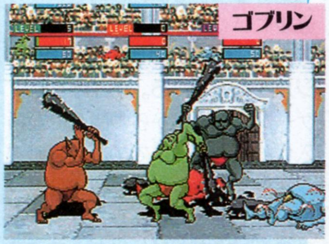
⬇この4人でタックルだらけの格闘大会を開くのもいいかも

必殺技すらないキャラたち

狼は弱と強の嚙みつき攻撃が武器。姿勢が低いので上段攻撃に当たりにくい。ゴブリンはこん棒での強攻撃と足払いが有効な攻撃手段だ。市民はジャンプと防御が不可で、攻撃力も低い。ちなみにストーリーモードで市民や一度倒した敵などに攻撃すると、カルマという表示されない数値が下がり、エンディングにも変化が起こる。

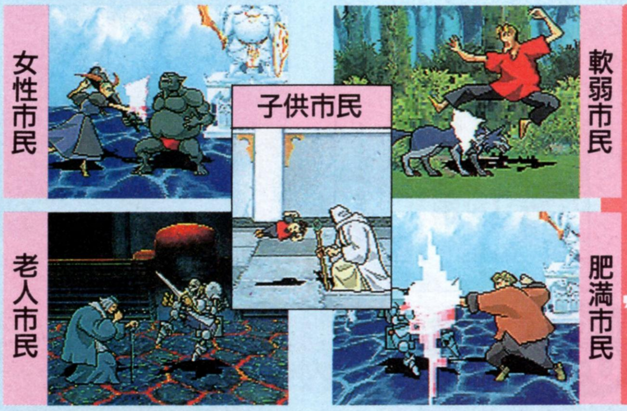


⬆攻撃のバリエーションがほとんどないので、対戦では使いづらい



⬆技なし部門最強キャラだね

われら市民'S



⬆市民の中では2つの突進技をもつ子供市民が最強。次は肥満市民か？

メインキャラと同じ能力を持つキャラたち

ここではメインキャラと同じ技をもつキャラを紹介する。まずは英雄剣・ハーンとデッドアイ・ガッシュ。この2人はハーンと同じ操作でプレイできる。ただし英雄剣のほうは、方向ボタン横と強攻撃で、敵を燃やすことが可能。カティ・サークはセレナと同じ。片腕不死戦士はアンデッドヒーローだ。サンボ・シナユマはマッチョと技は同じだが、コマンドが違う。

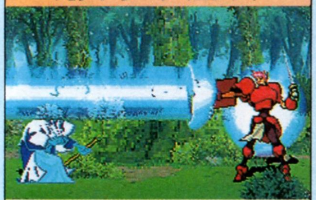
デッドアイ・ガッシュ(ハーン)

ガッシュはもとハーンの上司。同じ王立青騎士団で修行したので、ハーンと同様の技を使う

英雄剣・ハーン(ハーン)

ストーリーモードでは、特定のルートを進むとパワーアップし、英雄剣・ハーンとなる

カティ・サーク(セレナ)

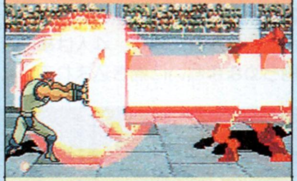


カティは王国の赤騎士団長だったセレナの後任で、技も同じものを使ってくる

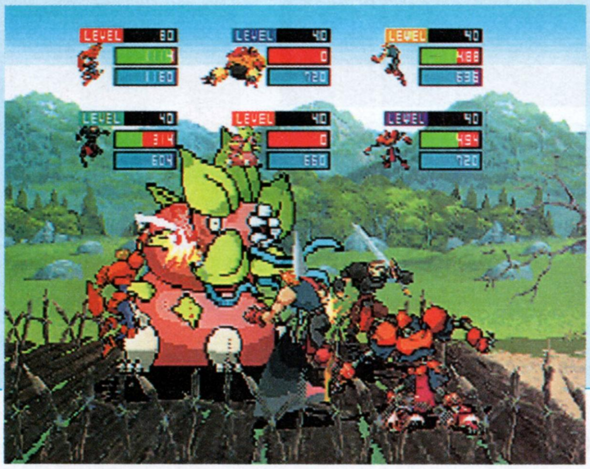
片腕不死戦士(不死英雄戦士)

この片腕不死戦士も、アンデッドヒーローの技を使う。もちろんガードはできない

サンボ・シナユマ(マッチョ)



技はマッチョとほとんど同じ。コマンド、技の出方などのスペックが、若干変わっている



➡対戦ではストーリーモードでのキャラへの思い入れが、戦いを激化させるだろう

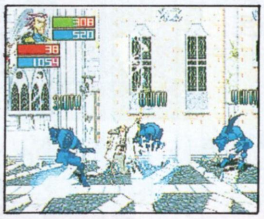
ストーリーモード

ステージ攻略編

物語に沿って進行していくストーリーモードでは、各ステージの最後にいくつかの選択肢が現れ、選んだ選択肢によって進むステージが変わってくる。ここからは、ゲームスタートから中間デモが挿入されるところまでの、前半戦を攻略していく。ステージの分岐は右のチャートのとおりだ。また、ステージ内でもプレイヤーの取る行動（特定の敵を倒すなど）によって変化する、細かな分岐が存在するところもある。

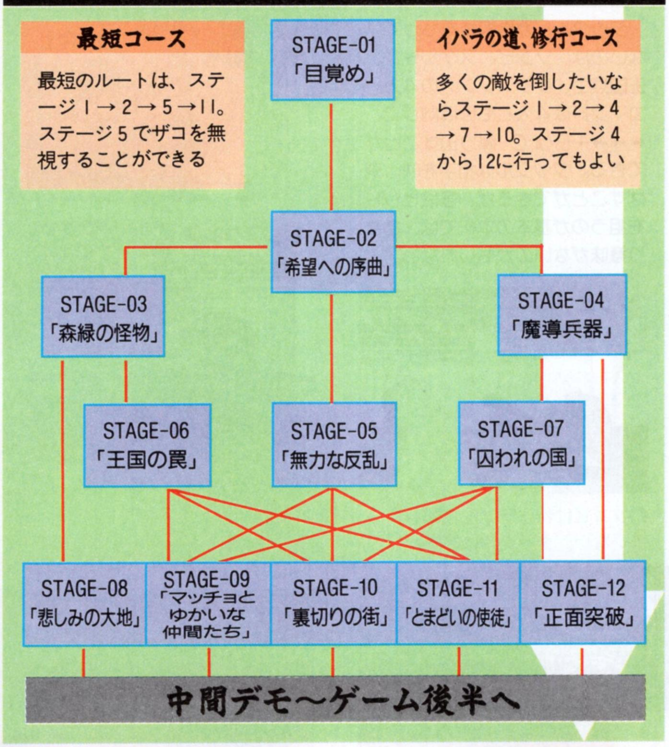
特定の敵を倒すかなどの選択で、展開が少し変わることがある

決まったキャラで特定のステージに進むと、キャラ別単独イベントが



前半戦のクライマックスとなるカノンとの死闘

前半部分のステージ分岐チャート



STAGE 01 「目覚め」 宿屋でレベルアップ

ハーン、ランディ、ニコレ、ギンジロウら4人の冒険者は、探し求めていた「魂を持つ剣」を入手し、目的の達成を喜んでいた。そこに、王国の覇権を狙う野心家、カノンが放った刺客が襲来する。4人は事情が判らぬまま戦いに巻き込まれていく。

「魂を持つ剣」を手に入れたばかりに、戦いに巻き込まれる

敵キャラ一覧	
宿	①王国兵士×20
街	②王国騎士×1、王国兵士×3
街	③王国兵士×4
街	④王国騎士×1、王国兵士×4
墓	⑤王国魔導兵器×1

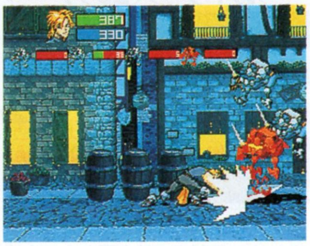
宿屋 右端には行かない

ここではセレナが加勢してくれる。といっても20人イッキに出てくるのではなく、まず3人の兵士が出現し、倒すとその倒した人数分が補充されていくのだ。右に進むと、敵が残っていても宿屋を出てしまうので、中央から左寄りの位置で、敵が同一ライン上に来るのを待ち伏せて攻撃しよう。セレナと同じラインにいるようにすると敵が集まりやすく、まとめて攻撃を加えることができる。

右に進まないよう全員倒して経験値稼ぎだ

街 リーチの長い騎士に注意

街では下の表にある3つの敵グループが出現する。まず②のグループは画面左から出現して、プレイヤーよりも敵寄りにいるセレナを狙ってくる。そこで、プレイヤーと敵との間にセレナをはさむようにして、リーチの長い攻撃（魔法でもいい）で複数の敵を一度に攻撃、これを繰り返す。次に③が左右から現れるので、すかさず敵の数が少ない左に走り、かたまって追ってくる敵をまとめて攻撃する。④も同じ方法でOK。ただしセレナと同一ライン上にいないと、敵がばらけてしまい、後方から攻撃される確率が高くなる。敵にはさまれそうになったら、上昇系の必殺技で脱出し、体勢を立て直そう。



背後を取られないようにすれば、そんなに苦労しないだろう

墓場 アンデッドヒーロー登場

墓場に進むとバルガが現れ、王国魔導兵器を仕向ける。この時、プレイヤーは手前に、セレナと魔導兵器は真ん中のラインにいるので、速攻で右側に走って真ん中ラインに飛び込み、魔導兵器をはさみうちにする。HPが10000あるが、500減らすとアンデッドヒーローの登場デモになる。

王国魔導兵器は、はさみうちで動きを封じよう

アンデッド〜が魔導兵器を倒す

STAGE 02 「希望への序曲」
ステージ途中の分岐

「魂を持つ剣」を持っていることで、王国側から狙われるようになってしまった主人公たち。ここからはアンデッドヒーローが仲間になり、セレナと交代してプレイヤーを助けてくれる。アンデッド〜はセレナと違って命令できるので、攻略の方法も若干変化するだろう。また、このステージでは②のスケルトンを倒すか倒さないかによって、先の展開が変わるステージ内分岐がある。

墓場　スケルトンを倒して経験値を

まず①はアンデッド〜を盾にして、敵が集まってアンデッド〜を攻撃しているところに、攻撃を加えるといい。②を倒さずに右に進むと、③の兵士が出現する。敵が画面中のあちこちにちらばっているので、アンデッド〜に「我を守れ」の命令を出し、確実に片づけよう。また、②を倒した場合は、④のグループが出現する。ここでは、アンデッド〜に「攻撃せよ」の命令を出して、プレイヤーをサイクロプスの後ろにまわり込ませ、はさみうちにしよう。魔導士は、アンデッド〜で魔法を防いで、長いリーチの攻撃を仕掛けると有効。

敵キャラ一覧	
墓場	①王国兵士×3
	②スケルトン×3
	③王国兵士×3
	④サイクロプス×1、王国魔導士×2

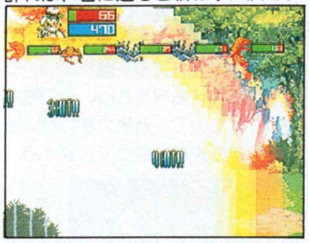
ここでは、スケルトンを無視して進むと王国兵士が、スケルトンを倒すとサイクロプスの一団が出現する。経験値を稼ぎたいならスケルトンを倒せ！

STAGE 03 「森緑の怪物」
激戦必至のボス戦が連続する

このステージは、ボスまでの道のりが少々険しい。ゴブリンが意外とやっかいなのだ。HPが少ないキャラだと結構ツライので、アンデッドヒーローを活用して、ボス戦までのダメージをできるだけ抑えたい。

森①　押し寄せる敵、少しずつ進め

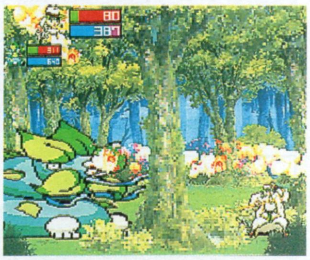
①の植物は、少し右に進んで画面をスクロールさせるとやり過ごせる。さらに進むと出現するゴブリンは、こん棒を振り下ろす攻撃の判定が強く、吹っ飛びからの立ち直りや足払いなども多用してくるので、意外とうっとうしい。立ち攻撃に当たらない狼との組み合わせもやっかいだ。アンデッド〜にプレイヤーの身を守らせ、接近する敵をアンデッド〜との2重攻撃でダメージを与えよう。狼が多いので下段攻撃も有効だ。はさまれそうになったら上昇系の必殺技などで脱出する。②はスクロールさせていくと、徐々に敵が出現するので、少しずつ進んで敵の小グループを各個撃破していく。倒し方は①と同じでよい。巨大蜂はHPが8しかないので問題なし。③は先に蜂を倒しておくと、あとはゴブリン1匹なのでラクだ。④では動かない古代魔導兵器があり、攻撃すると大爆発を起こす。敵を巻き込むことができるので、これでペースをつかもう。あとは画面端を背にしてはさまれないようにしながら、アンデッド〜を盾にして敵を攻撃する。⑤の植物の群れは、右に進むと戦わずに済む。



古代魔導兵器を爆発させれば、敵にかなりのダメージを与えられる

森②　ミドは超巨大、しかし

ボスのミドは少し距離を置くと連続して炎を吐いたり、プレイヤーを吸い込んだりするので、近距離での戦いが有利といえる。アンデッド〜に攻撃させておいて活路を開き、イッキに接近して必殺技を連発する。ミドはガードできないので、すべてヒットしてくれるのだ。体力が少なくなると体がしぼんでいき、エドそっくりの元の姿に戻る。その後、ランディの師匠が登場するデモに入る。



ミドは離れると火の玉を吹いてくる。ガード不可なので接近して倒せ

HPが減ってくると、あちこちにはねまわりながら縮んでいく。こうなればあとひといきだ

森②　赤騎士団長と激突

⑦の集団は、まず王国騎士が2人現れて、右に進むと残りの敵が出現する。後に現れる集団の中には、ボスクラスの王国騎士が混じっている。騎士を4人も相手にするのはツライので、最初の2人を片づけてから進んだほうがいいだろう。また、騎士は距離を置くと雷の魔法を放つことがある。近距離から連続して攻撃を当てるようにしよう。ボスのカティも離れると魔法や飛び道具を出してくるので、接近戦が有効といえる。アンデッド〜に「攻撃する」よう命令し、カティと斬りあっている間にライン移動で近づこう。

王国騎士に背後をとられないように

カティは接近してのラッシュに比較的弱い。積極的に攻めよう

敵キャラ一覧	
森①	①植物×1、ゴブリン×1、狼×3
	②巨大蜂×3、植物×2、ゴブリン×2、狼×2
	③ゴブリン×1、巨大蜂×8
	④植物×1、ゴブリン×2、狼×3
	⑤植物×9
森②	⑥ミド(ボス)×1
	⑦王国騎士(ボス)×1、王国騎士×4、王国兵士×4
	⑧カティ・サーク(ボス)×1

STAGE 04 「魔導兵器」
カノンを守護する強敵が出現

⑤、⑥の王国魔導兵器、ステージ後半のP（プロト）．シルバーなど、多くの難関が待ち受ける。ちなみに魔導兵器には雷系の魔法が効果的だ。

⇧ここぞとばかりに雷系の魔法を使おう。対魔導兵器戦が楽になるぞ

街　アンデッド～を前に出そう

①の王国兵士は同一のラインに並ぶと襲ってくる。この習性を利用せよ。できるだけスクロールさせずに少しずつおびき寄せて、倒していくのだ。また、敵を無視して右に走りつづけると、敵を2人まで減らすこともできる。②は王国騎士の長いリーチの攻撃がやっかいなので、アンデッドを前に出すようにして突破口を開き、懐に飛び込んで反撃の間を与えないよう、連続して攻撃を加えるといいだろう。

工場　魔導兵器には魔法も可

工場内では、後のボス戦を考えて体力を温存するよう戦おう。③の王国兵士は①と同じ習性を持っている。倒し方も①と同様だ。④と戦うときのポイントは、中央の動かない王国魔導兵器を1つでも爆発させること。残りの魔導兵器も連鎖して爆発を起こすので、これを利用して敵の体力を減らせておけば楽になる。⑥は2機の魔導兵器がやっかいだ。先にアンデッド～に切り込ませておいて飛び込むか、魔法を使用してもいい。離れるとレーザーを放つので、接近戦を心掛けよう。⑥は兵士が邪魔なので、アンデッドに「攻撃せよ」の命令を与えて、敵を分散させると楽。

⇧魔導兵器の爆発に残りを巻き込め

魔導室　アンデッドとはさみうち

⑦のボス戦は、アンデッド～を「怒れ」状態にしておく。そして、ライン移動などを使って敵の後ろにまわり、はさみうちにする。これでダメージを最小に抑えることができる。魔法での攻撃もオススメだ。⑧はボスを倒した後の選択肢で、「カノンを追いつめる」を選ぶと出現。最初に3機、スクロールさせると3機出現するので、各個撃破する。セレナが加勢に入るので、比較的楽だ。

⇨突進系の技が出せないよう接近せよ

⇨魔導兵器はセレナたちに切り込ませて

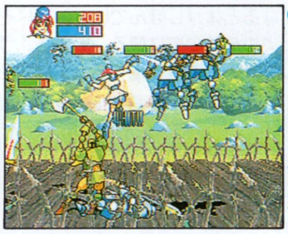
敵キャラ一覧	
街	①王国兵士×9
	②王国騎士×3　王国兵士×3
工場	③王国兵士×6
	④王国魔導士×2、王国兵士×2
	⑤王国魔導士×1、王国兵士×1、王国魔導兵器×2
	⑥王国魔導兵器×1、王国兵士×6
魔導室	⑦P（プロト）．シルバー（ボス）×1
	⑧王国魔導兵器×6

STAGE 05 「無力な反乱」
レジスタンスとともに村を目指せ

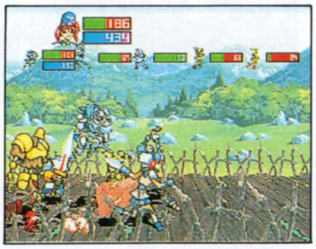
ここでプレイヤーは、王国に襲撃を受けている、レジスタンスのアジトがある村を目指して突き進む。ゲーム中は、レジスタンスが仲間として一緒に戦ってくれる。最後には村神と呼ばれる古代魔導兵器が待つ。

平原　敵を無視して素通りも可

①はレジスタンスが1人、一緒に戦う。敵は3人なので、はさまれないように心掛ければ、そんなに手こずらずに倒せる。②ではレジスタンスがもう1人参戦。そのままスクロールさせると③が出現する。また、右に走り続けると、敵をやり過ごして村に入ることもできる。ボス戦に向けて体力を温存してもいいが、相手は弱い兵士数人。経験値を稼いでおく方がいい。



⇩レジスタンスと共に戦え



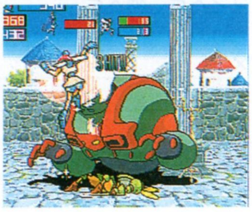
⇧右に行けばやり過ごすこともできるが、レベルアップのために倒そう

敵キャラ一覧	
平原	①王国兵士×3
	②王国騎士×1、王国兵士×3
	③王国騎士×1、王国兵士×2
村	④古代魔導兵器(ボス)×1、ズル・バ・イヤー×1、王国騎士×2、王国兵士×3
	⑤ズル・バ・イヤー（ボス）×1、王国騎士×1、王国兵士×2

村　古代魔導兵器を集中

ここでもレジスタンスが一緒に戦う。④のうち、村神と呼ばれるボスの古代魔導兵器を倒せば、他の敵は攻撃を止める。村神は距離を置くとレーザーを撃ってくるので、ザコにかまわず村神を集中して攻撃する。体が大きい分、こちらの攻撃もヒットしやすいぞ。ズル（倒せない）がちょこまかと動きまわり、他の敵も寄ってくるので、背後にまわりこまれたら無敵攻撃を使って回避する。

⇩古代魔導兵器のまわりは混戦状態になりやすい



⇩ズル以下のザコには、基本的に無視しても可

村　ズルはとりあえず無視？

ズルはボスとなっているが、HPが30前後から減らなくなるので倒せない。ここではズル以外の敵をすべて倒すとクリアとなる。ズルはライン移動を繰り返して、小刻みな突きの連打やバラの連射攻撃で、チクチクと攻撃してくる。ただし、後方にまわりこまれないように注意してさえいれば、特に怖い存在ではない。基本的には敵集団をひとまとめになるように誘導して、攻撃を加えれば手こずることもないだろう。

⇩バラ投げがムカツク

⇨ズルはついでに倒す感じでいい

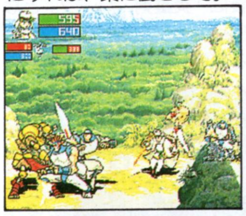
STAGE 06 「王国の罠」
敵のレベル、数ともに比較的ラクかも

山岳地帯を進むプレイヤーの前に、マッチョ・ゴロー率いる強奪集団、「ゴーダッツ」が登場する。また、ステージ最後にはズルがボスとして待ちかまえる。ボスクラスのキャラが2人も出てくるが、ステージ自体が短く、出現する敵の数も少ないので比較的楽なステージといえる。

どうやらアンデッドヒーローが目当てのようだ

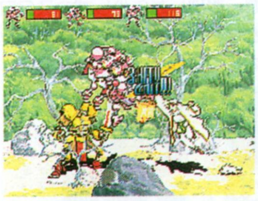
山岳① ゴーダッツ出現!

ここでは、リーダーのゴローは戦闘に参加しない。①の集団はサンボを倒せば、他の敵は攻撃を止める。連中の目的はアンデッド〜なので、アンデッド〜の動きを止めておとりにすれば、楽に倒せるぞ。


マッチョ・ゴローは観戦。なめやがって

山岳② ボス戦に向けて体力温存

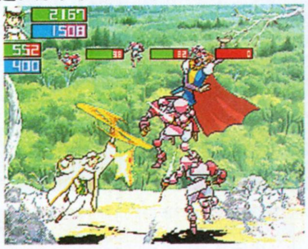
「ゴーダッツ」を退けるとズルが現れ、王国兵士を差し向けてくる。最初に3人出現し、右に進んでズルを追いつめると残りの3人が1人ずつ出現する。アンデッド〜を止めておいて、経験値稼ぎのカモにしよう。


ザコが3人。レベルアップのカモにしよう

アンデッド〜は止めておいたほうがいい

山岳② ズルには連続攻撃

③の王国兵士は特に注意することもないが、ちょこまかと動きまわるズルがうっとうしい。ズルはライン移動を繰り返してチクチクと攻めてくるので、飛び込んできたところを、反撃のスキを与えないよう連続ヒットする攻撃で対応する。といっても、他の敵を相手にしていると勝手に飛び込んでくるので、わざわざズルを追いかけなくてもよい。


ズルは戦っているとむこうから勝手に飛び込んでくる場合がある

敵キャラ一覧	
山岳①	①サンボ(ボス)×1、ゴーダッツ×4
山岳②	②王国兵士×6
	③ズル・バ・イヤー(ボス)×1、王国兵士×3

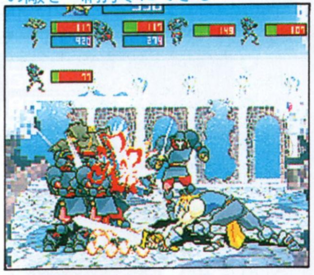
STAGE 07 「囚われの国」
バルガ戦でのダメージを最小限に

このステージでは強敵バルガと対峙。難しいステージではないが、最初の王国魔導兵器やバルガ戦でHPを消耗しすぎると、ステージ最後の古代魔導兵器との戦いがつらくなる。

橋 バルガがボスと思いきや

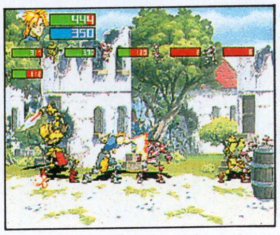
表の①、王国魔導兵器3機は、ある程度近づくと、マシンガンを撃ってくる。ジャンプで飛び込んでも上に撃ってくるので、ライン移動からの接近をオススメする。離れての魔法攻撃も有効だが、離れるとレーザーを撃ってくるので十分な注意が必要だ。敵にくっついたら通常技から必殺技の連続技で、連続ヒットを狙え。②はバルガ率いる黒騎士部隊が登場する。この中の王国破壊僧を倒すと、バルガたちは退却していく。ここは破壊僧に攻撃を集中したいところだが、破壊僧はバリアを張って防御したり、回復魔法を使ったりするので、以外と手こずってしまうぞ。

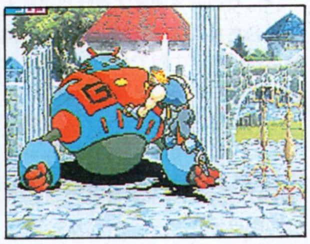
また、バルガと距離を置くとゼロドライブイリュージョンで、いつの間にかダメージをくらっていたりする。この場合、アンデッド〜に「攻撃する」の命令を与えて防御壁とし、なるべく敵を分散させないようにすれば、そういった状況にも素速く対応できる。あとはひたすら攻撃。MPに余裕があれば魔法攻撃も有効だ。③の兵士も、アンデッド〜を盾にして倒そう。

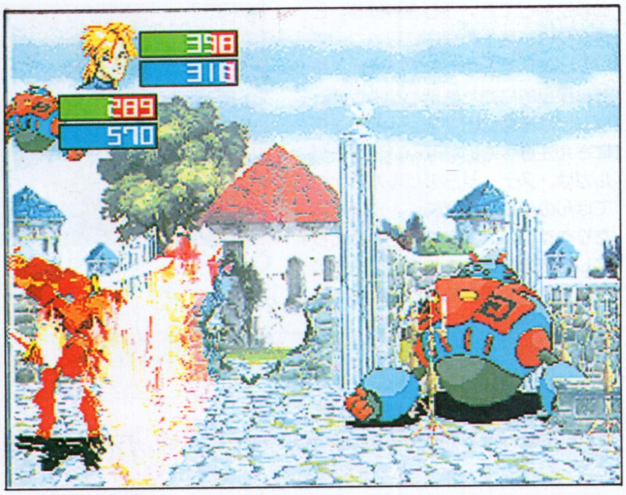
通常攻撃もいいが、魔法だと大勢の敵を一網打尽にできる


村 ボスは1体、魔法かはさみうち

村に入ると、レジスタンス2人が④の王国兵士と戦っている。勝手にちらばって戦っているので、1人ずつ確実に倒していこう。また、無視して右に進めば戦わずに済む。⑤の古代魔導兵器は、アンデッド〜に攻撃させておいて突破口を開き、積極的に飛び込んで攻撃を加える。雷系の魔法も有効で、連発すれば敵の体力をかなり減らすことができる。


兵士を各個撃破しよう


別ラインから飛び込んでの連続技も、かなり有効といえる


古代魔導兵器は離れると遠距離攻撃を連発してくる

敵キャラ一覧	
橋	①王国魔導兵器×3
	②ラインハルト・バルガ×1、王国破壊僧×1、王国兵士×4
	③王国兵士×4
村	④王国兵士×4
	⑤古代魔導兵器(ボス)×1

STAGE 08 「悲しみの大地」
ハーンでプレイするなら必ず来たい

ここからステージ12までは、ゲーム前半のクライマックス。ステージ最後にカノンが登場する中間デモが挿入される。デモの後に出る選択肢によって、カノンと戦うことになる。カノンはかなり手強いぞ。

5つの選択肢。さあどうする?

戦場① 少しずつ右へ進もう

①は、まず王国兵士が5体、その後にスケルトンが3体右から現れる。一端左に寄り、敵が集まってきたところでアンデッド～を前に出して切り込む。撃破したら少しずつスクロールさせて、残り4体のスケルトンを1体ずつおびき出して倒そう。

右に進むとゾンビが一体ずつ、全部で4体出現

戦場① 強敵、片腕不死戦士

②の片腕不死戦士が出現したら、まずアンデッド～の動きを止めてうしろにさがる。すると片腕～はアンデッド～に攻撃し続けるので、片腕～の後方にまわって、弱攻撃連打～弱の上昇系必殺技のセットをたたき込む。炎系の魔法も有効だ。ハーンでプレイしていると、この片腕～を倒した後に「英雄剣・ハーン」となり、パワーアップする。ハーンでプレイするならぜひ来たいところだ。

前方から攻めるのは危険だ

ライン移動で接近して攻撃せよ

戦場② バルガとの戦い

バルガは動きが素早く、ガードも固い。1人だけだとなめてかかっていると痛いめにあう。ここはアンデッド～に「攻撃する」の命令を出して、プレイヤーをアンデッド～に重ねるようにして攻撃する。どちらかの攻撃がヒットしたら、すかさず必殺技などで追い打ちをかけよう。

「我を守れ」の命令で盾にしてもいい

攻撃するときは常に連続攻撃を心掛けよう

敵キャラ一覧	
戦場①	①王国兵士×5、スケルトン×7
	②片腕不死戦士(ボス)×1
戦場②	③ラインハルト・バルガ(ボス)×1

STAGE 09 「マッチョとゆかいな仲間たち」
短いわりにハードなステージ

ヒトダマが浮遊する不気味な荒野を、主人公たちは突き進む。ステージ自体は短いが、中盤でバルガ、後半ではマッチョ・ゴロー率いる「ゴーダッツ」に加え、再びバルガが登場するという、ハードなステージだ。

荒野 ヒトダマを優先して倒せ

王国兵士が出現したら画面の端に寄って、敵がまとまって近づいて来たところを通常攻撃。ヒットしたら必殺技などで追いうちをかける。ヒトダマは、兵士の死体に取りついてゾンビにしてしまうので、近くに来たら積極的にたたき落とすように。ゾンビは不意に出すスライディングにさえ注意していればいい。③のバルガは、ステージ8のバルガに比べてほんの少し反応が鈍く、攻撃が当たりやすい。アンデッド～をおとりにして敵の後方にまわり、リーチの長い通常技や連続技などで攻めよう。

ヒトダマを利用してわざとゾンビをつくり、経験値を稼ぐ手もある

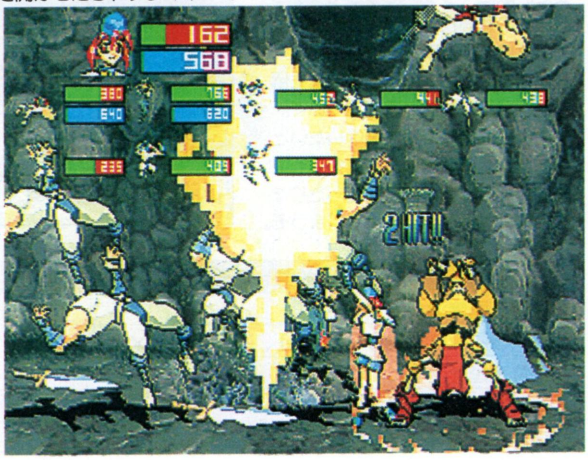
アンデッド～に釘付けになっている間に、背後から接近して攻撃

敵キャラ一覧	
荒野	①王国兵士×5、ヒトダマ×4
	②ラインハルト・バルガ(ボス)×1
洞くつ	③マッチョ・ゴロー×1、ラインハルト・バルガ×1、サンボ×1、ゴーダッツ×5

洞くつ ボスクラスのキャラと大乱闘

ここではマッチョ、サンボとその仲間、さらにバルガを加えての大乱闘が展開する。ボスクラスの敵が3人も現れるうえ、戦いのフィールドがせまいとあって、混戦は必至。バルガかマッチョを倒せば、他の敵は攻撃を止めるのがせめてもの救いだ。まず、始まったら右端か左端に寄って、敵にはさまれないようにする。そしてアンデッド～を「攻撃する」にして、プレイヤーを守らせるように前に出しておく。アンデッド～に突破口を開かせたら、プレイヤーも切り込んでリーチの長い攻撃や、通常攻撃から必殺技への連続攻撃などをたたき込もう。背後から敵に攻撃されたら、即Cボタンで無敵攻撃。吹っ飛ばされた場合は、A、B、Cのどれかのボタンを押して、のけぞり状態から立ち直らせて反撃しよう。

出るまでに時間がかかる魔法は使わないように



混戦状態で近くの敵に気をとられて、マッチョとサンボの強烈な飛び道具をくらわないように

STAGE 10 「裏切りの街」

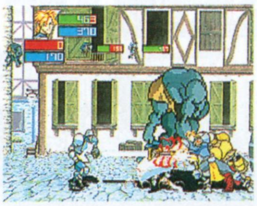
長く険しい前半の難関、バルガとの死闘が待つ

前半ではサイクロプスが2体、後半は2度にわたるバルガとの戦いと、結構ハードなステージ。街とあって市民も登場する。攻撃するとカルマが下がってしまうので注意しよう。

兵士は同一ラインに並ぶと襲ってくる

街① ダメージは最小限に

①は最初に兵士が3人、さらに進むと残りの敵が投入される。最初の兵士3人は縦1列に並んでおり、プレイヤーが同一ラインに並ぶと襲ってくる。目の前の1人を倒してそのまま進むと、他の2人をやり過ごせる。②はサイクロプスに密着して、反撃の間を与えないように、連続して攻撃する。背後から兵士の攻撃を受けたら、無敵攻撃で反撃しよう。ちなみに②の兵士はHPが半分以下になると逃走する。③も基本的に②と同じ。ただし騎士の連続攻撃や追いうちには注意。背後を取られそうになったらライン移動で回避しよう。



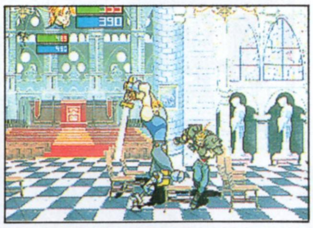
サイクロプス以外のザコは基本的に無視

背後にまわり込まれたら無敵攻撃で回避だ

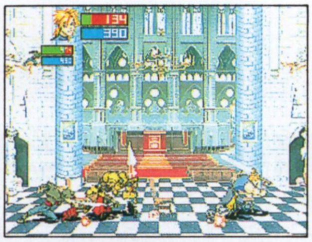
	敵キャラ一覧
街①	①王国騎士(ボス)×1、王国兵士×6
	②王国兵士×4、サイクロプス×1
	③王国騎士×1、王国兵士×3、サイクロプス×1
大聖堂	④ラインハルト・バルガ(ボス)×1
街②	⑤ラインハルト・バルガ(ボス)×1
	⑥王国魔導士×2

大聖堂 無視して出ることも

街での激闘を切り抜けて大聖堂に入ると、バルガ(④)が待ち受けている。バルガはプレイヤーを先に通すまいと、右側の出口を死守しようとする。実はこの大聖堂のシーン、画面の右端まで行くと、バルガとの戦いを一時やり過ごして次のシーンに行くことができるのだ。しかし、ここは前半のクライマックス。さらに激しさが増す後半戦に向けて、ここで経験値を稼いでおくほうがよい。



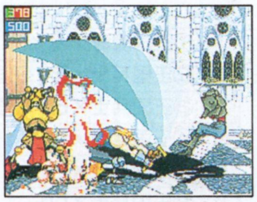
ライン移動で逃げて、追いかけてくるところを投げや連続攻撃で



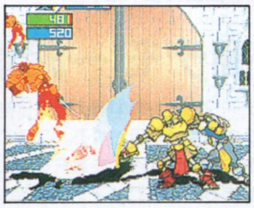
右に走り抜けて、バルガをやり過ごすこともできる

街② バルガ、再び!!

⑤のバルガは大聖堂の時と変わらないので、ここであわせて攻略する。バルガは、距離を置くと必殺技で突進してくる。不意にくらうことがあるので、接近戦を心掛けよう。最も確実な攻め方は、ライン移動を使った待ち伏せだ。まず確実に誘導できるようにアンデッドの動きを止めて、バルガとは別のラインに移動する。あとは追って飛び込んでくるバルガを攻撃するだけ。投げからの追いうち、連続攻撃など、ほぼ確実に決まるぞ。⑥は、アンデッド～を盾に攻撃しながら進んでいき、画面端に追い込んで倒す。連続して攻撃を加えれば、敵に魔法を出すスキを与えずに倒すことができる。



倒し方は大聖堂と同じでよい



連続攻撃でMPがたまったら魔法も効果的

STAGE 11 「とまどいの使徒」

比較的楽なショートステージ

このステージは今回紹介するなかでも、最も短く、ボスらしいボスもガッシュだけで敵の数も少ない。攻略するのも楽といえる。また、ガッシュはハーンの上司だったので、ハーンで来るとメッセージが変化する。

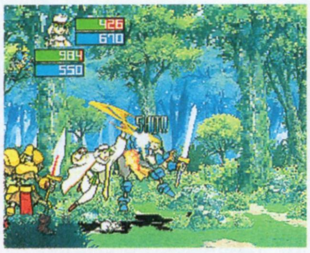
ハーンで来るとメッセージが変化する

森 青騎士団長ガッシュ

①の王国兵士は、たった2人なので特に気をつけることはないだろう。兵士を倒すと、青騎士団長のデッドアイ・ガッシュ(②)が出現する。まずアンデッド～の動きを止めておいて、近づいてきたらライン移動で逃げる。敵がそのままアンデッド～を攻撃したら、背後にまわって攻撃。敵もライン移動で追ってきたら、投げからの追い打ち、あるいは連続攻撃でダメージを加える。

	敵キャラ一覧
森	①王国兵士×2
	②デッドアイ・ガッシュ(ボス)×1
樹海	③ゴーダッツ(ボス)×1、ゴーダッツ×3

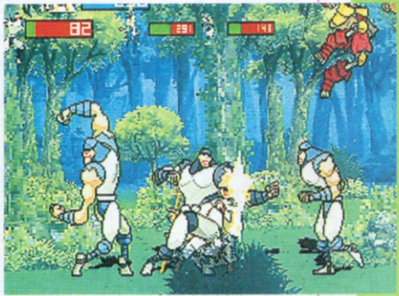
たまに魔法を使ってくるので、あまり離れすぎないように



ガッシュもバルガ同様ライン移動で飛び込んできたところを攻撃する

樹海 ゴーダッツが登場

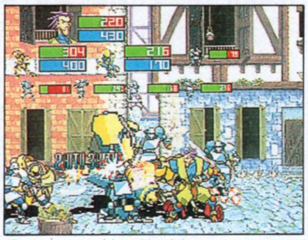
ガッシュを倒して進むと、なぜかゴーダッツが。1人だけ色違いのヤツがボスで、そいつを倒すと他の敵は逃走する。素早く動きまわって攻撃してくるので、アンデッド～を盾にして迎え撃とう。ライン移動で敵を分散させて各個撃破する手もある。



中央にいる少し黒っぽい服を着たヤツがボスだ。袋叩きにしよう

STAGE 12 「正面突破」
ボス不在、しかし、乱戦必至!!

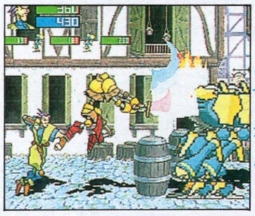
街へ入り、中心部の都市へと向かう主人公たち。ここはボスらしいボスこそ出てこないが、敵の数が非常に多く、決して油断できないステージだ。ライン移動や前後への無敵攻撃が重要となってくるだろう。



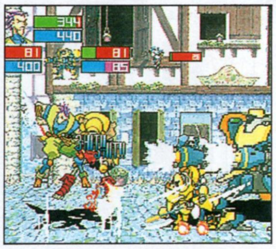
⇧とにかく敵の数が多いので、レベルアップにはもってこいだ

街 敵の数がやたら多い

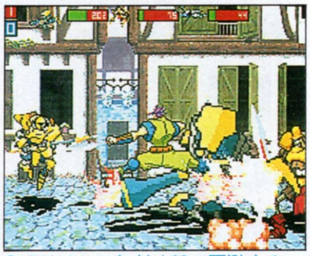
①の王国魔導兵器3機は、アンデッド〜に切り込ませてプレイヤーが追い打ちをかけるか、別ラインから飛び込んでの連続攻撃で倒す。雷系の魔法も有効だが、この先のために温存したほうがいい。②は魔導兵器を集中して攻撃する。王国兵士や騎士が動きまわって邪魔なので、アンデッド〜に「攻撃せよ」の命令を与えて、後方を守らせよう。③も基本的に同じ。魔法で複数の敵にダメージを与えるのも効果的だ。②、③に共通していえることだが、前後をはさみうちにされたら、即座にライン移動か無敵攻撃で、一度離脱しよう。



⇧機銃に注意してアンデッド〜に切り込ませよう



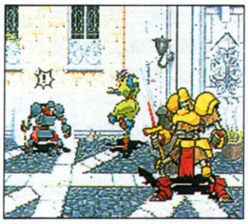
⇧魔導兵器から離れて戦っているとこんなハメに



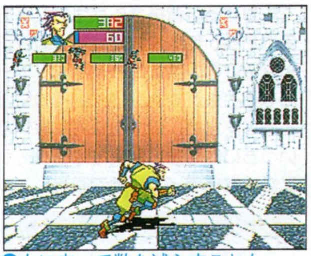
⇧混戦時には無敵攻撃で回避する

都市 次々と現れるザコ

ここからは王国兵士しか出てこない。少しずつ右に進んで、敵を2〜3人ずつ出現させ、左側に戻ってそれらを各個撃破。これを繰り返す。また、イッキに走り抜けると、④〜⑥のグループを、それぞれ3〜5人まで減らせることができる。



⇧兵士はこちらに気づかないかぎり襲ってこない



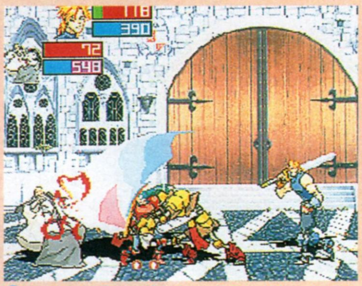
⇧右に走って数を減らすことも

敵キャラ一覧	
街	①王国魔導兵器×3
	②王国兵士×5、王国騎士×1、王国魔導兵器×1
	③王国兵士×5、王国騎士×1、王国魔導兵器×2
都市	④王国兵士×9
	⑤王国兵士×9
	⑥王国兵士×9

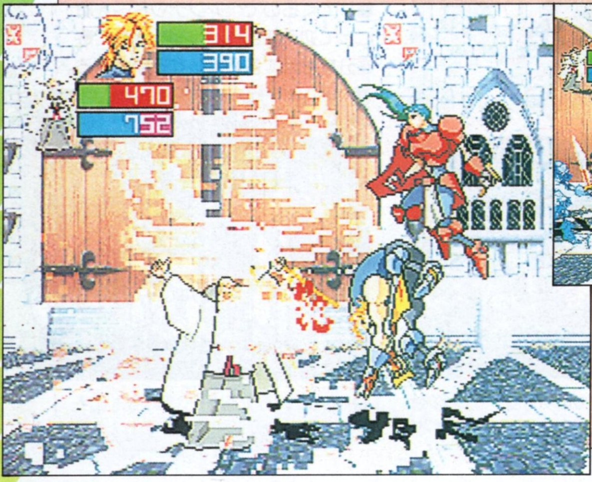
中間デモ 〜暗黒魔導士カノンとの戦い〜

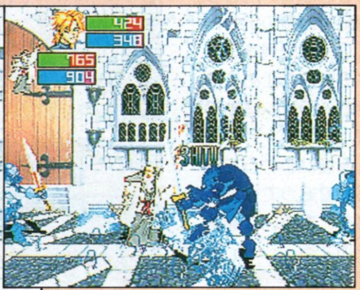
ステージ8〜12の中間デモ終了後、カノンに対する5つの返答が表示される。ここでカノンのやり方を否定するような答えを選択すると、カノンとの戦闘が始まる。ここではアンデッドヒーローの他に、セレナが加わってプレイヤーを助けてくれる。

カノンは、まともにやってたらまず勝てない。別ラインにいても、攻撃範囲の広い魔法で攻撃してくるので、アンデッド〜を「怒れ」の状態にして、できるだけカノンの動きを封じてもらおう。そして、遠距離からの魔法攻撃、もしくは別ラインから飛び込んでの連続攻撃をたたき込む。これでもかなりのダメージを覚悟しておいたほうがいいだろう。



⇧カノンはスキが少ないので、助っ人のセレナとアンデッド〜に突破口を開かせよう

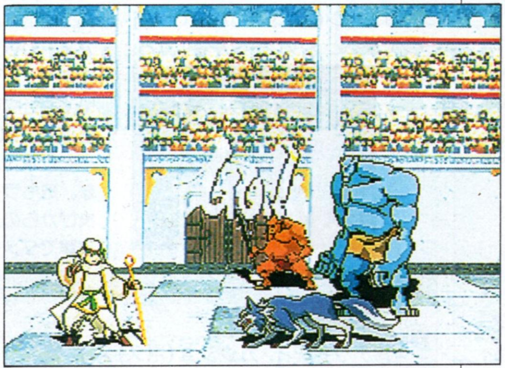




⇦⇧強烈な魔法の数々、こうなったらひたすら防御するしかない。他にも魔法と同じ効果をもつ通常攻撃を、イヤというほど仕掛けてくる。こちらの魔法攻撃はほとんど通用しない。

裏技!? 乱入ステージ!!

プレイ中ある条件を満たすとイキナリ画面が闘技場に切り替わり、敵がプレイヤーに対戦を挑んでくることがある。プレイヤーはここで対戦を受けるか、断るかを決定する。断ると通常のゲームに戻り、受けると1〜3体の敵と時間無制限で勝負することに。相手を全滅させると、また最初と同じように対戦を受けるかどうかのメッセージが表示される。もちろん経験値も加算されるので、修行していくのもいいだろう。ただし、負けた場合はしっかりゲームオーバーとなり、コンティニューしてもその戦いの続きからになってしまう。闘技場の敵はレベルが高めに設定されているので、それなりの気合いで挑め!



⇧とめどなく現れる強敵たちを相手に、どちらかが倒れるまで戦いつづける。レベルでも上げるか

データ・ハガキ情報満載!!

土星の王国

RANKING STREET ……P79
コーンヘッドクラブ ………P131
NEWS Dynamite／ …P134
第1回SATURNゲーム大賞P136
ゲーム研究所 SPECIAL P139
読者プレゼント …………P144
新規参入サードパーティ訪問 P146

役に立たないページはまったくない！ 土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする超娯楽的情報コーナー群だ。

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国〜係まで
詳しくは各コーナーの募集欄を

RANKING STREET

サターン・スーパー32X・メガドライブ・メガCD・ゲームギア

売上げ RANKING

今年最初の売上げランキングは、ちょっと趣向をかえて、年末から年始にかけての売上げを1週間ごとにまとめて掲載してみたぞ。

'95年10月30日(月)〜11月5日(日)

1位	F-1 Live Information	セガ/5800円/'95年11月2日	1880
2位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	302
3位	シムシティ2000	セガ/5800円/'95年9月29日	193
4位	セガインターナショナルビクトリーゴール	セガ/4800円/'95年10月27日	163
5位	ウイングアームズ	セガ/5800円/'95年9月29日	157
6位	バーチャファイターリミックス	セガ/3400円/'95年7月14日	140
7位	ワールドアドバンスド大戦略	セガ/7800円/'95年9月22日	133
8位	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント/5800円/'95年10月20日	76
9位	デイトナUSA	セガ/6800円/'95年4月1日	51
10位	シャイニングウィズダム	セガ/5800円/'95年8月11日	41

11月6日(月)〜11月12日(日)

1位	峠KING THE SPIRITS	アトラス/5800円/'95年11月10日	483
2位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	400
3位	ぱくぱくアニマル	セガ/4800円/'95年11月10日	228
4位	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ/5800円/'95年7月28日	163
5位	シムシティ2000	セガ/5800円/'95年9月29日	134
6位	ワールドアドバンスド大戦略	セガ/7800円/'95年9月22日	123
7位	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント/5800円/'95年10月20日	120
8位	ウイングアームズ	セガ/5800円/'95年9月29日	111
9位	Dの食卓	アクレイムジャパン/8800円/'95年7月28日	91
10位	花子さんがきた!!	カプコン/4980円/'95年8月11日	83

11月13日(月)〜11月19日(日)

1位	ドラゴンボールZ	バンダイ/6800円/'95年11月17日	549
2位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	404
3位	バーチャファイターリミックス	セガ/3400円/'95年7月14日	235
4位	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ/5800円/'95年7月28日	216
5位	シムシティ2000	セガ/5800円/'95年9月29日	211
6位	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ/5800円/'95年11月17日	129
7位	デイトナUSA	セガ/6800円/'95年4月1日	114
8位	バーチャファイターCGポートレート(アキラ)	セガ/1280円/'95年11月17日	110
9位	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント/5800円/'95年10月20日	108
10位	バーチャファイターCGポートレート(パイ)	セガ/1280円/'95年11月17日	106

11月20日(月)〜11月26日(日)

1位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	5647
2位	闘神伝S	セガ/5800円/'95年11月24日	1606
3位	X-MEN	カプコン/5800円/'95年11月22日	1564
4位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	379
5位	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ/5800円/'95年7月28日	269
6位	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社/7800円/'95年8月12日	258
7位	F-1 Live Information	セガ/5800円/'95年11月2日	224
8位	ドラゴンボールZ	バンダイ/6800円/'95年11月17日	210
9位	スラムダンク	バンダイ/6800円/'95年8月11日	171
10位	バーチャファイターリミックス	セガ/3400円/'95年7月14日	143

11月27日(月)〜12月3日(日)

1位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	20890
2位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	2266
3位	出たなツインビーヤッホー！	コナミ/5800円/'95年9月29日	467
4位	スラムダンク	バンダイ/6800円/'95年8月11日	307
5位	F-1 Live Information	セガ/5800円/'95年11月2日	305
6位	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社/7800円/'95年8月12日	288
7位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	233
8位	X-MEN	カプコン/5800円/'95年11月22日	221
9位	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ/5800円/'95年7月28日	155
10位	ドラゴンボールZ	バンダイ/6800円/'95年11月17日	121

12月4日(月)〜12月10日(日)

1位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	4674
2位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	528
3位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	241
4位	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ/5800円/'95年7月28日	209
5位	デイトナUSA	セガ/6800円/'95年4月1日	199
6位	X-MEN	カプコン/5800円/'95年11月22日	179
7位	スラムダンク	バンダイ/6800円/'95年8月11日	167
8位	ワールドアドバンスド大戦略	セガ/7800円/'95年9月22日	164
9位	ドラゴンボールZ	バンダイ/6800円/'95年11月17日	157
10位	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社/7800円/'95年8月12日	144

12月11日(月)〜12月17日(日)

1位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	3800
2位	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ/6800円/'95年12月15日	747
3位	ダライアス外伝	タイトー/5800円/'95年12月15日	732
4位	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション/6800円/'95年12月15日	390
5位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	338
6位	ガンバード	アトラス/5800円/'95年12月15日	318
7位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	302
8位	F-1 Live Information	セガ/5800円/'95年11月2日	180
9位	バーチャファイターCGポートレート(サラ)	セガ/1280円/'95年10月13日	178
10位	スラムダンク	バンダイ/6800円/'95年8月11日	144

12月18日(月)〜12月24日(日)

1位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	3107
2位	機動戦士ガンダム	バンダイ/6800円/'95年12月22日	2505
3位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	1390
4位	クォヴァディス	グラムス/6800円/'95年12月21日	440
5位	テーマパーク	EAV/5800円/'95年12月22日	387
6位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	319
7位	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/6800円/'95年12月25日	239
8位	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ/6800円/'95年12月15日	235
9位	ダライアス外伝	タイトー/5800円/'95年12月15日	212
10位	バーチャレーシングセガサターン	タイムワーナーインタラクティブ/5800円/'95年12月22日	178

12月25日(月)〜12月31日(日)

1位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ/5800円/'95年12月29日	5376
2位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	2716
3位	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/6800円/'95年12月25日	2200
4位	機動戦士ガンダム	バンダイ/6800円/'95年12月22日	1715
5位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	614
6位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	317
7位	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ/6800円/'95年12月15日	313
8位	クォヴァディス	グラムス/6800円/'95年12月21日	241
9位	X-MEN	カプコン/5800円/'95年11月22日	238
10位	テーマパーク	EAV/5800円/'95年12月22日	219

'96年1月1日(月)〜1月7日(日)

1位	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	1897
2位	機動戦士ガンダム	バンダイ/6800円/'95年12月22日	875
3位	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ/5800円/'95年12月29日	704
4位	テーマパーク	EAV/5800円/'95年12月22日	375
5位	ぷよぷよ通(2)	コンパイル/4800円/'95年10月27日	318
6位	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ/6800円/'95年12月15日	221
7位	スラムダンク	バンダイ/6800円/8月11日	220
8位	バーチャコップ(ガン同梱)	セガ/7800円/'95年11月24日	211
9位	X-MEN	カプコン/5800円/'95年11月22日	204
10位	クォヴァディス	グラムス/6800円/'95年12月21日	189

※ RANKING中のポイントはあくと内ファミコンランド中部本部、ビックカメラの協力を得て集計したものです。
なお、表中のソフトの価格は、すべて消費税を含まないものです。

郵便はがき

80円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
SATURN FAN 2/2号読者プレゼント応募係

□□□-□□
住所

(ふりがな)
氏名

電話番号 (　　)

⑳ゲーム成績表

ゲーム名	(eyes)	♪	¥	(hand)	!!	☆
ブラックファイアー						
テーマパーク						
ゴジラ －列島震撼－						
バーチャレーシング セガサターン						
機動戦士ガンダム						
北斗の拳						
真・女神転生 デビルサマー						

ゲーム名	(eyes)	♪	¥	(hand)	!!	☆
Wizard's Harmony						
カオスコントロール						
セガラリー・チャンピオンシップ						
プロ麻雀 極S						
麻雀狂時代 コギャル放課後編						
ぺぺんがPENGO						
サージカルストライク						

(キリトリ線)

サターンFAN 2月2日号ハガキ

(キリトリ線)

郵便はがき

80円
切手を
はってください

105-□□□□

東京都港区東新橋1−1−16
徳間書店インターメディア

SATURN FAN No.3
土星の王国

○RANKING STREET係
○コーンヘッドクラブ 係
○ゲーム研究所 係

好きなあて先を書こう

○その他『　　　　』係

住所 □□□□□
氏名　　電話番号
ペンネーム　　年齢　　歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね!

（キリトリ線）

注目!!
投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ!

（キリトリ線）

SATURN FAN 2/2号　今号のプレゼントで欲しいもの(　)番

① 学校（　）　② 学年（　）　③ 年齢（　）　④ 性別（　）

⑤（　）
⑥（　）
⑦（　）
⑧（　）
⑨（1位　2位　3位）　⑩（1位　2位　3位）
⑪（　）　⑫（　）
⑬（　）　⑭（　）
⑮［1位］［2位］［3位］
⑯［1位］［2位］［3位］
⑰（　）［　］　⑱（　）
⑲

ゲーム成績表 サターン編

『バーチャ2』が前作を押さえ歴代1位の栄冠に。
『Vコップ』、『X-MEN』も好成績をマーク。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位						
1	バーチャファイター2	セガ	'95年12月1日	6800円	27.46	1位	4.79	4.42	4.57	4.54	4.74	4.41
2	バーチャコップ(バーチャガンセット)	セガ	'95年11月24日	7800円	25.81	4位	4.38	4.03	4.16	4.35	4.46	4.42
3	バーチャコップ(ソフト単体)	セガ	'95年11月24日	5800円	25.19	5位	4.34	4.12	4.10	4.00	4.24	4.39
4	X-MEN	カプコン	'95年11月22日	5800円	23.45	15位	4.20	3.71	3.94	4.00	3.93	3.67
5	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	セガ	'95年11月10日	4800円	21.95	30位	4.09	3.40	3.68	3.70	3.60	3.47
6	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	'95年11月24日	8800円	21.63	34位	4.14	3.50	3.44	3.70	3.59	3.25
7	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800円	20.55	49位	3.84	3.48	3.49	3.21	3.39	3.15
8	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	20.54	51位	3.63	3.29	3.40	3.57	3.57	3.09
9	峠 KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800円	20.31	54位	3.27	3.33	3.44	3.40	3.50	3.38
10	NBA JAM　トーナメントエディション	アクレイムジャパン	'95年12月1日	5800円	20.25	56位	3.38	3.19	3.75	3.56	3.00	3.38
11	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	20.00	66位	3.62	3.36	3.46	3.33	3.18	3.05
12	ドラゴンボールZ　真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	6800円	19.50	68位	3.90	3.43	2.96	2.94	3.12	3.14
13	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月1日	5800円	19.17	77位	3.56	3.11	3.17	3.06	3.44	2.83
14	オフワールド・インターセプター　エクストリーム	BMGビクター	'95年11月22日	5800円	18.67	88位	3.28	3.22	3.11	2.94	3.11	3.00
15	おーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	5800円	18.26	95位	3.56	2.89	3.26	2.85	2.93	2.78
16	RAYMAN	ユービーアイ　ソフト	'95年11月17日	5800円	17.97	98位	3.63	3.03	2.88	2.78	2.69	2.97
17	シュトラール　秘められし七つの光	メディア　エンターテイメント	'95年11月24日	4800円	17.79	103位	2.93	2.86	3.43	2.93	3.00	2.64
18	ぱっぱらぱおーん	エコールソフト	'95年11月22日	4800円	17.75	104位	2.92	2.75	2.75	3.17	3.33	2.83
19	燃えろ!!プロ野球'95　DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	17.70	106位	3.15	3.00	3.07	2.59	2.74	3.15
20	金沢将棋	セタ	'95年11月24日	7900円	16.75	116位	2.67	2.75	2.50	3.08	3.08	2.67
21	BUG/ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	'95年12月1日	5800円	16.39	117位	3.38	2.62	2.46	2.46	2.38	3.08
22	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800円	16.09	120位	2.95	2.23	2.68	2.91	2.41	2.91
23	戦略将棋	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年11月17日	6800円	15.25	121位	2.67	2.58	2.83	2.67	2.17	2.33

1位
バーチャファイター2

甘いささやき

ハードの牽引力になり得る優れたソフトというのは、このようなものを指すのでしょう。とにかくグラフィックは圧倒的。切れ目ないアドバタイズにも驚かされました(苦労のプログラムだそうです)。前作よりも操作の反応がクイックで、滑らかな動きも素晴らしい。パッドでは辛い時もありますが。業務用との差異は感じます。しかし、サターン単体のソフトとして判断すれば、最高の水準であることは、疑う余地がありません。これでも、サターンの能力をすべて使い切った訳ではないとのことですから、今後も期待ができます。欲を言うと、もっとキャラクタの容姿を掘り下げてほしいと思います。せっかく寺田克也氏がイラストを描いていらっしゃるのですから。キャラごとにエンディングを付けてもよいでしょう。

(愛知県/愛の自爆装置・21歳)

ゲーム雑誌の評価では「無理だと思われていたサターン上でよくぞここまで…。開発者の苦労を思うと文句なんて言えない。見事だぁ/」などと言われていたりしてますが、それを言いだすと、公平な評価ができなくなります。どんなゲームでも大なり小なり開発者は苦労している筈だし、それが商売なのだから甘やかしたらあかん。

そこで評価なんですが、ゲームの出来ははっきり言って、よい。悪いはずがない。素晴らしい。最高だ。至高だ。究極だ。いくら言葉を重ねても言い尽くせない。てのが正直な感想ですな。サイヤ人はますますかっこよくなってうれしい限りです。生え際が気になり始めた34歳のおじさんに、不相応にもエンジニアブーツ(14800円)を買わせてしまう魅力をもったソフトです。まあ、『VF』の時にも気になった、「リプレイ時に身体の一部が欠けちゃう」現象は相変わらず健在ですが。半年後に「バーチャファイター2リミックス」なんて、ユーザーをなめているような商品は出さないでしょうね。でも、出たらきっと買っちゃうぜぇ。みんなもそうでしょ?

(石川県/ジーチャファイター2.1・34歳)

※データは本誌12/22号のアンケートから無作為に500通選び、集計したものです。

サターン版「バーチャ」７段の私は、「バーチャ２」を心待ちにしていた。発売当日、お店にできた行列を見て、ビビリながらも予約なしでなんとかゲット／　家に帰ってやってみると、な、なんだ、これは／　手も足も出ないではないか。多少のグラフィックの省略はあるものの、１／60の動きは完璧に再現されているので、１／30秒の世界に慣れていた私には速すぎて、何が起こっているのか理解できないほどだった。難易度をＥＡＳＹにしてようやく戦えるようになったが、もはや、反射神経と動態視力にすぐれた一部の人々だけのゲームになってしまったのかと、少しさびしい気がしたのも事実。

サターン版オリジナルのチームバトルは、すばらしいアイデアだ。これが一番燃えるのではないだろうか。ＣＰＵ同士の対戦をぼーっと眺めていられるのが、なんか嬉しかったりもする。ランキングモードが最初からついていたり、記録がちゃんと残るなど、至れり尽くせりといった感じだ。ゲーム内容そのものには、もうあえて文句をつける部分などないので、あとはどれだけ深くやりこめるかといった、プレイヤー側の問題になるだろう。

（東京都／信濃ゆん・32歳）

何より、今ゲームセンターで稼働中の『2.1』が遊べるのが嬉しい。この手の格闘ゲームの移植は、たいてい過去のものを掴まされるので、これは凄いことだ（と言って、『2.0』を外したりしないところもさすがだ）。

プレイして、まずキャラの動きの滑らかさに驚いた。滑らかになったせいか、コマンドも前作より入れやすくなった（ような気がする）。ＢＧＭが２種類から選べるのもいい。その他にもノーダメージやリプレイ時間の調節、スローモードまで多彩なオプションがあり、設定を変えてのプレイは気分転換になる。前作からたった１年で『バーチャファイター』をここまで変えたＡＭ２研は本当に凄いと思う。

（愛媛県／テトリスの鬼・18歳）

「サターン持っててよかった／」この一言に尽きます。特に気に入っているのが、ＷＡＴＣＨ　ＭＯＤＥ（カメラワーク付き）。これの存在はでかい。最近は、ノーダメージ、ノーリミット、42mで、テレビをつけっぱなし状態である。これだけで、環境ソフトとして十分売れますよ。次回もあるなら、ゲージなどが消せるとなおよいですね。

ただ、完全移植と言われてますが、私のようにゲームセンターであまりやっていない人間から見ると、どうしてもキャラの操作性よりも、背景の方に目がいってしまい、違和感を感じてしまうのは仕方のない事なんでしょうか。でもやっぱりよいモノはよいですネ。

（大阪府／只者・20歳）

ゲーム性と操作感が第一。グラフィックは二の次。誰もがそう考えていた。ところがどうだ。グラフィックもすばらしいじゃないか。背景は残念だがどうでもいいことだ。空中コンボなど、業務用と違うところもあるようだが、このゲーム本来の面白さである「読み合いに楽しさ」にはさほど影響はない。プレイヤーとキャラとの一体感もそのままだ。愛用の瞬帝に限って言えば、あまり変わったところはない。団体戦などオリジナル要素もいい感じ。回復なし１本勝負が熱い。

ただ、ＣＰＵ戦は技の練習程度に止めたほうがいい。後半戦は、勝つための作業的な攻撃や「待ち」にはしりがちで、「チキン」と呼ばれるプレイヤーになりかねないからだ。対戦が命であり、世界一熱いこのゲーム。ご家庭で心ゆくまで熱い試合を楽しんでほしい。友達がいない人にはあまり勧められない。

（群馬県／クレイジーじじい・19歳）

待ちに待った「ＶＦ２」の発売。とても嬉しくて、さっそく家でプレイした。グラフィックといい、音楽といい、ＭＯＤＥＬ２版とあまり変わっていないのがＧＯＯＤ／　また、操作性もバッチリだ。特に俺はチームバトルが気に入った。「ＶＦ２」で「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」をやっている気分になれる。友達と２時間以上はまっていたような気がするぞ。ちなみに俺の友達、通称「セガール」は、昔「ＶＦ２」をクソゲーとか言ってたけど、今では「ＶＦ２」にはまっているのであった。

（埼玉県／ＦＡＮのファン・14歳）

他の投稿者は、ゲーム内容を批評すると思うから、僕は違うことを書こうと思う。それは、このゲームはスティックがないと、面白さが伝わらないということだ。

「ＶＦリミックス」の時は、パッドでやっていたんだけど、「２」を買う時にスティックも一緒に買ったところ、面白さが全然違うことに気付いた。もともと、ゲーセンにはあまり行かないので、スティック慣れしていないのに、スティックの方が断然面白いのだ。そこで、セガさんに提案がある。これからサターンや「ＶＦ２」を買う人のために、「ＶＦ２」にスティックを同梱したセットを１万円ぐらいで発売してはいかが？　絶対売れると思うんだけど。

（東京都／バサラ・18歳）

電源を入れて、驚きました。何ですか？　あのオリジナルムービーは／　すごすぎる〃　と、まだゲームもやっていないのに驚かされてしまった。とりあえず、アキラで始めてみる。すごい、すごい／　まったく業務用のと変わらない／　さらにっ／　ちゃんと表情も変化する／　セリフも一字一句きちんと口を動かしてしゃべるではないか／　予想以上のデキです。これ以上言うことはもう何もありません。

（山口県／ＨＡＭＵ・16歳）

多彩なモード、オプションがよい。エキスパートモード、団体戦モード、ＷＡＴＣＨモードが増え、オプションも充実していてうれしかった。『２』と『2.1』を選べるのもよかった。「１」と比べるとまず、グラフィックがよくなったと思う。音楽もかっこよくなった。操作性もかなりよく、思いどおりに技が出せた。ただ、難易度は高くなったと思う。自分が下手なだけかもしれないが、ノーマルでクリアできない。でも、エキスパートモードのようなシステムはとても良いアイデアだと思うので、今後もやってほしい。業務用ではやったことはないけど、各キャラの動きに不自然なところはない。シュンの動きがとてもよくできていた。段位認定モードで、データを残せるのもよかった。

これだけ充実していて、6800円という値段なので、買っても損はしないと思います。初めてプレイする人でも、少しやればすぐに慣れ、うまくなるので、一度はやってみてください。そうすればこのゲームの面白さがわかるはずです。

最後に一言。「１」の時のように、「ＲＥＭＩＸ」のようなものは作ってほしくない。

（新潟県／Ｔ・Ｓ・16歳）

辛いつぶやき

ゲーム誌の記事などの写真を見る限りでは、汚いと思っていたグラフィックも、滑らかに動いているのを見ると十分きれいだと思い、満足してプレイしていた。しかし、残念なことに、やればやるほど細かい不満が…。例を挙げると、リプレイ中に体力ゲージの上にチラチラが出る。セット数やタイムといった設定を変えると、勝ちポーズがいつも同じになったり、取れたはずの２Ｐカゲのマスクがリプレイで元に戻ったりする。中段キックがしゃがんでいる相手にスカる、など。これからのプレイ次第で、まだ出そうで怖い。ゲーム性やグラフィックがよいだけに本当に残念だ。これからは、発売日を遅らせてでもバグには万全の注意を払って発売して頂きたい／

（大阪府／キン肉真弓・19歳）

幻滅した。もちろん業務用のものをそのまま家庭用ゲーム機に移植できるとは思わないが、あのデキはひどすぎる。まず気になったのは、音。音という音が雑。ＢＧＭはまあまあとして、音声、そして効果音。はっきり言って聞いちゃいらんねぇという感じ。その中でも、特に気に入らないのがＫＯをとった時。「ＫＯ／」という声と重なって、最後のキメの音が聞こえない。これはかなり不愉快。でもって次に気になったのが、ビジュアル。とにかくテクスチャーでごまかしまくっているのがまるわかり。リングと背景とキャラクタの動きがバラバラですごく不自然。おまけに当たり判定までもがおかしい。ここまでくると、セガさんでも許されません。ウォッチモードやアレンジサウンドなどの機能も別にいらない。キャラのサイズにしても、せっかく「リミックス」で大きくなったのに、縮んでしまった。とにかくセガさんに望むことは、ちょこちょこと増えたモードを絞って、音も録り直して、テクスチャーを自然にして、値段が上がっても、時間がかかってもいいから「ＶＦ２　Ｒｅｍｉｘ」を出してほしい。今回こういうことになったのも、結局は煮詰め不足。12月１日に出したのは早過ぎ。これからもこんなことをしているときっとユーザーが減りますよ。

（京都府／森武士・20歳）

好評	83%	不評	17%

2位
バーチャコップ
（バーチャガンセット）

甘いささやき

敵のやられパターンが多く、「撃った！」という手応えが感じられる。ジャスティスショットや得点倍率アップなど、極める要素が多い。1枚絵が左右にスクロールする今までの同タイプゲームとは違い、ズームアップを盛り込むなど、画面の視覚的演出に凝っている。また、ポリゴンで背景、人物を描いているので、昔のようにキャラの中間パターンが少ないために、動きがぎこちなく感じるという不満点が解消され、スムーズに動く。これだけでもポリゴンを使っている意義は大きい。また、1度クリアすると現れるランキングモードのような機能もあるので◎。このゲームで、久しぶりに満足感を味わった。ただ、一言不満を付け足すとすれば、銃が同梱されていない、ソフトのみのパッケージや2P用の銃がなかなか店頭に並ばなかったのには疑問を感じる。
（群馬県／阿久沢アキラ）

まず、何に驚いたのかというと、隠し要素が結構あることだ。「VF」を彷彿とさせる段位認定モード、レーシングゲームのようなミラーステージ、難易度が8つに増えるなど、アーケード版をやりこんだ人でも飽きないように作ってある。これは完全移植に止まらずに、完全にアーケード版を越えている。あと、このゲームの本当の面白さはバーチャガンなしではわからないだろう。この分なら、「VC2」の移植も可能なのではないだろうか。
（愛知県／杉浦誠・14歳）

ただ一言。家の中がゲームセンターになった。そんなことを思わせるゲームだ。
（兵庫県／人生にゲームあり・28歳）

アーケードと比べると見劣りしてしまうけど、家庭用のガンシューティングとしては、これまでのものとは、比較にならないデキ。銃がついて7800円という値段も良心的で嬉しい。アーケードのリアルさもちゃんと移植されていて、撃ちまくる快感が家でもちゃんと味わえてしまう。一つ、銃照準調節の時にも、サイトがでればよかったんですが。
（京都府／百武正道・20歳）

俺はこのソフト&ガンのために1万円を貯めていた。要するに、ガンを2コ持っているということ。初めてガンを持った時「あ、軽い」と思わず言ってしまった。ゲームの方は、イイ感じに仕上がっている。2人プレイは燃える。しかし、1人でやっていると結構寒いものがある。アーケードは燃えるが、トレーニングはちょっと…。でもアーケードの他にも、ゲームをつけてくれたセガさんに感謝。このゲームは、ストレス解消に最適。けど、ガンを買わなきゃつまらない。でもこの後に、ガン対応のゲームってでるの？
（神奈川県／3回載ってやる・13歳）

どの雑誌を見ても評価が高く、このゲームを悪く言っているところはなかった。その通りで、非の打ち所がない面白いゲームだった。撃たれた敵キャラのリアクション、画面内の仕掛けなど、リアルに作られていてすごい迫力。バーチャガンを使うことによって、更に面白さと迫力が2倍にも3倍にもなる。+2000円でもバーチャガンを買うことを勧める。最後にメーカーさんにお願い。バーチャガン対応のソフトをたくさん開発してください。
（山梨県／保坂竜太・18歳）

完全移植で言うことがない。銃セットでこの価格は、価格破壊とさえ思える。アーケードモードも、トレーニングモードも、オプションも、ランキングモードも、デモも、文句が思いつかない。それでもあえて言うなら、オプション＋の説明がないので、GUN SELECTの意味がわからない。あと各モード最小（大）プレイ時間などの表示オプションがいらない。エンディングが少し物足りなく感じ、画面の粗さも気になったこと、などを挙げたい。これらは、人によって、気になる人と気にならない人がいると思うので、個人的なワガママと受けとってもらいたい。
（愛知県／ABC・21歳）

いやあ、ゲーセンでやり込んでいた僕も、満足できました。うれしいっす。バーチャガンのデザインもよく、プラスチックの外観も無視できる。ソフトの方もセガさんの技術の蓄積が感じられる。オマケのトレーニングモードでは、私はなかなか平のポリスに勝てませんが、十分射撃場の雰囲気が出ています。気になるのは、肩がこることくらいです。2P時のマウスはやっぱり悲しいですが…。
（東京都／JC・24歳）

チト古い言い方ですが「ゲーセンの仇を家でとる！」、そんな印象のソフトでした。バーチャガンの感触の違いに最初は戸惑うものの、慣れればゲームセンターそのままの迫力が味わえて感動！　値段も安い。2面で一部処理落ちするところが少し残念だったけど、早めに敵を撃ち倒せば回復するので、それほど気にはならない。せっかくガンものが普及しそうなソフトが出たのだから、これ以外の対応ソフトもどんどん出してほしい。
（東京都／DOOM希望・26歳）

辛いつぶやき

誠にこのゲームはバーチャガン抜きでは面白くない。ガンの重さは丁度よいのだが、3つのステージのうち2つ目くらいで疲れがくる。それでもパッドに比べればはるかに楽しめるし、このソフトは、敵キャラを撃ちまくる快感を、確かに与えてくれる。ここまではいいのだが、すぐに飽きる。敵の出現パターンは一定だし、アイテムも決まっているから、いつやっても同じ展開になる。おまけとして入っている「射撃場モード」も当たらなくていらいらするだけ。この時期に出したサターンソフトとしては、グラフィックもヘボだし、いきなり『2』を出してくれてもよかった。あと、すごい不安なのが、2つ持っているバーチャガン。「他のゲームにも対応できるよう作った」って本当にそんなもの出るのか？　『バーチャコップ2』は移植してくれよ。
（埼玉県／あづさに乗って・18歳）

覚えたら「ハイ、終わり」みたいなもんだった。敵がランダムに出てきたら面白かったと思う。ミラーモード、トレーニングモードはいいから、もう一つステージを作ってほしかった。しかも、トレーニングはパッドでやった方が楽。ゲーム自身が少し現実性に欠けている。武器も、敵のボスは、ロケットランチャや、火炎放射器などを使っているのに、こちらはマグナムやマシンガンなどでは…。なんとかこちらの武器も増やしてほしかった（バズーカなど）。でも、まあそこそこよかったと思うので、『バーチャコップ2』に期待しよう。あとシティハンターをゲームにしたら面白いかも。
（埼玉県／赤い彗星シャア・16歳）

好評	91%	不評	9%

3位
バーチャコップ
（ソフト単位）

甘いささやき

11月には「X-MEN」と「バーチャコップ」。12月には「バーチャファイター」と「2」、「真・女神転生」、「セガラリー」と購入する予定だったので、2000円のバーチャガン代をけちってしまった。さすがにパッドではやり辛いし、ガンシューティングをやっている気分にもなれない。しかし、サターン購入時に「MYST」と一緒に買ったシャトルマウスで遊ぶと、かなり良好である。ガンを買った友達が、1日だけ貸してくれたが、ガンよりマウスの方が、成績がよかったくらいだ。マウスの汎用性を実感した。
（長野県／桃缶食べたい・18歳）

辛いつぶやき

バーチャガンがなくて何が「バーチャコップ」ですか。ソフトだけ買った私は失敗した。面白いことは面白いですけど、やっぱりこのゲームはバーチャガンがなくては。今からバーチャガンを買います。最後にセガさん！　悪いですけど、パッドでゲームをするのは、少し無理があるようです。
（埼玉県／ムサ代・17歳）

このゲームは、キャラや背景はかっこいいけど、ステージが3面までしかないということが欠点だ。そして、バーチャガンがないから全く面白くない。だからバーチャガンを買おうと思ったけど、他にバーチャガンを使うゲームが出るかわからないからやめた。このゲームを買って損したと思った。
（大阪府／セガタラ〜ン・14歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

4位
X-MEN

甘いささやき

スーパージャンプやダウンした敵への追い打ちなど、新しいシステムに慣れるまでは、やたら攻撃を受けてしまい、難しくて面白くなかったのですが、慣れてきてキャラを自由に扱えるようになると、いかに空中連続技をヒットさせるか、確実な追い打ちはなにかなど、今までの格闘ゲームより戦いの幅が広がり、面白くなりました。通常技も、ミサイルやビームなど意表を突かれ、既成概念に捕らわれないあたり、さすがミュータントと感心しました。
L、Rボタンで勝ちポーズをキャンセルできたり、豪鬼が使えたりと移植度合いもよいと思います。
（埼玉県／小暮正男・26歳）

びっくりしました！ 相手が画面から見えなくなってしまうなんて。この上下2画面の戦闘フィールドの使用で、よりダイナミックな、そして派手な攻防が楽しめます。それにしても『ギャラクシーファイト』の無限フィールドよりも、こっちの方が自由に動き回れる気がするというのは、おかしなものです。
（新潟県／MCD・21歳）

カプコンのゲームは、無条件に購入することにしているので、当然このゲームも買った。キャラの動き、派手な演出、ド迫力のハイパーXなどどれをとっても『ストII』シリーズに勝っている。
しかし、『X-MEN』と『ストII』のどちらを取るかと問われれば、私は迷わず『ストII』を取るだろう。私にとって、なじみのないアメコミ調のキャラがいまいち好きになれないのである。『X- MEN』がアメリカで、どのくらい人気があるのかはわからないが、日本人の私としては、日本で生まれ育ったリュウ、ケン、春麗の方に魅力を感じるのは当然であろう。格闘ゲームとしては、さすがによくできていると思うが、マンガを題材にするのなら、カプコンにはぜひとも日本の人気マンガをゲーム化してほしいと思う（例えば、「北斗の拳」や「キン肉マン」など）。
（千葉県／加藤直樹・22歳）

これって凄い名作なのでは!? サターンは2Dが強いと聞いていたが、このゲームの登場でやっと証明されたと思う。移植は最高の出来だ。スパイラルのハイパーX技など、これが家庭用ゲームで出来る技かと感動した。新モードのサバイバルモードもついついやってしまう中毒性があり、入れて正解だと思う。アニメ調の絵は、気のせいか目が疲れにくいように感じるのは私だけだろうか!?
（東京都／カラムーチョ・24歳）

いいできだと思う。ゲーセンの感覚そのままでプレイできるし、レスポンスもすこぶるよい。マグニート一様の理不尽な強さもそのままだし。サンプリングの声も満足できる。「チームバトル」「サバイバル」のモードも家庭用機によくマッチしていると思うし、CDの読み込み速度も苛立たない程度のスピードで満足できる。そして何より、オープニングの「初心者でも簡単〜」もゲーセンそのままなのが、ゲーマー泣かせ（？）である。スタートボタンがポーズになったのは、まあ仕方がないのか（それでもLRを無設定にすると、アーケード版のスタートボタンになるからいいけど）。豪鬼コマンドもそのまま（笑）だから、買ってすぐに試して（もちろん挑発も）喜んでいた。ここまでくると「グレードアップ移植」と言えるのではないだろうか。
しかし、許せないのはあの音の薄さ。SEではない、BGMが気になるほど薄い音だし、ボリュームも小さめ。何故？ 他の部分はよいのに、何となくQサウンドに思えない。一体どうしたのだろうか？ このあたりは次回『ストZERO』、『ヴァンパイアハンター』に期待しよう。ゲームとしてのデキは、しっかり遊べて、満足できるものだったので、よしとすべきか。それより私がカプコンさんに期待するのは、『サイバーボッツ』だったりする。
（大阪府／うましか　のろう・20歳）

『バーチャ2』、或いは『ヴァンパイアハンター』が出るまでの繋ぎとして購入した人は結構いると思うが、私は予想以上に当たりのソフトだと思う。『ストII』の波動拳さえ出せれば、オートガードで初心者でも楽しめ、接待用ソフトとしては最適だろう。原作を読めばキャラに愛着も湧き、なかなか深いものがある。もしも『2』が出るのであれば、ぜひガンビットやアポカリプスも登場させてほしいものである。
（宮城県／嶺蔵・25歳）

結論から言うとアーケード版をやり尽くした僕でも大満足の出来のよさだった。アーケード版と比較してみると、多少違う点はあるが、グラフィック、サウンド、動き、操作感、どれをとってもコンシューマへの移植としては、パーフェクトだ。ゲーセンと同じ方法で豪鬼が使えるのも嬉しい。でも、ハイパーXは全体的に強化された気がする。これは僕にとっては嬉しい変更点だ。先行してリリースされた実写版『スパIIX』で不満だったロード時間の長さも大幅に改良され、そんなに気にならなくなったのもうれしい。格闘ゲームはやっぱり"カプコン"!! この調子でがんばってもらいたいです。次の『ストZERO』と『ヴァンパイアハンター』に大期待！
（岩手県／タッキー・21歳）

『ハンター』までの繋ぎで買ったんだけど、すっごくよい。アーケードそのまま。キャラの動きが少し削られているらしいけど「どこらへん？」ってレベル。操作感覚とかは一緒だし、処理落ちもないし気持ちよく遊べる。画面を縦横無尽に動き回るキャラたちを見ているだけでも楽しい（格ゲーとしてはいまいちと思う人もいるかも）。「グラフィックが違うだけで、どのキャラも戦い方は一緒」って格ゲーが多いなか、ちゃんと戦い方でキャラの個性が出ているのもエライ。「やっぱ2D格闘はカプコン」って感じ。でもボスキャラはカプコンにしてはちょっと強め（でもSNKほどじゃないけど）？ スポーツに例えると、『ストZERO』がテニス、「ハンター」がドッジボールで『X-MEN』はストバスって感じかなあ？ 目まぐるしく動き回るので、慣れないと「なんだこりゃ」って思うかもしれないけど、面白いソフトなのでまよってたら買ってもいいと思うよん。
（千葉県／ででで・28歳）

やっと2D格闘で良作が出てきた。パターンが多少減っていると思われるのが残念だが、1戦ごとの読み込みが短いのでイライラしなくていい。システムも次世代機の2D格闘ゲームのなかで一番よいと思われるので、ぜひ遊んでほしい。
（長野県／坂口達也・15歳）

辛いつぶやき

キャラパターンがアーケード版より少ないこと以外は、ほぼ完璧。アクセス時間が短く、対戦中に熱がさめてしまうこともない。
でもカプコンさんCPUの強さはどうにかならなかったのですか？ マグニートまでは全キャラが行けますが、結局クリアできたのは、シルバーサムライのみ（自分が下手なだけか）。レベル設定があるけど、1も8もほとんど変わらない。せっかくゲーセンで見れなかったエンディングを見ようと思ったのに。オートガードや簡単コマンドなどで、初心者も遊べる、と言うわりには難しすぎますよ。だからこのゲームは対戦しか面白くなかった。
あと小キックが連打できないのも気になった。
（大阪府／でんぱち・17歳）

発売がかなり遅れたが、ロード時間が短くなったわけではない。コンピュータが強いので、コンティニューを何度もするはめになり、イライラする。あと、必殺技が少なくて、各キャラ性能のバランスが悪いように思う。結構滑らかに動いているのにもったいなかった。『マーヴルスーパーヒーローズ』を移植してくれることを期待しています。
（山口県／MAN・16歳）

見た目はもちろん、操作性も問題ないように感じた。完全移植は間違いない。間違いないが、『X-MEN』最大の欠点は、最大の長所でもある完全移植にある。つまり、アーケード以下でもなく、アーケード以上でもない。ゲームモードは、サバイバルモードとグループバトル、VSモード、そしてアーケードモードと揃っているし、オプションもそれなりにまとまっているけど、自分としては、アーケードとは別にサターン用にアレンジしたモードがほしかった。例えば勝ちセリフを音声に吹き替えるとか、エンディングの演出をもっと凝ってみるとか（結構手抜きでした）。『ストZERO』や『ヴァンパイアハンター』も買うつもりなので、これらには完全移植＋αを期待している。
最後に、難易度が高いと思ったけど、気のせいかな？
（愛知県／ABC・21歳）

好評	76%	不評	24%

5位
ばくばくアニマル
〜世界飼育係選手権〜

甘いささやき

初めてゲーセンで見たときのインパクトがすごかったゲーム。画面のキャラがいろいろなアクションをしてくれて、とってもかわいい。エサを食べるときの顔もなんとも言えない/　ちょっと難しいところもあるけれど、思わぬ連鎖が起こることも多いので楽しめる。ただ、主人公や敵キャラのデザインがあまりかわいくないのが残念…。このゲームは大画面で楽しみたい。
（東京都／伊藤康子）

もはや「ぷよぷよ通」のスピードにはついていけず、対戦でも一瞬で負けてしまう自分にとっては、心のオアシスのようなゲームである。何度も比較にでて申し訳ないが「ぷよぷよ通」などの場合、勝つための厳密な定積（囲碁なら定石、将棋なら定跡。だったらこう書くべき）がきっちりとできあがっており、どんなにハンデをつけたところで、今更未熟者が勝つのは困難である。まあ、格闘ゲームなどあらゆるゲームに言えることだが…。このゲームにも当然定積はあるが、その自由度は結構大きく、アバウトに積んでもなんとかなる（その辺が上級者には物足りないかもしれないが…）。何よりも、おまぬけな動物たちの姿のお陰で、殺伐とせずに遊べるのがよい。まさしく全年齢推奨、最高の接待ゲームが登場した、といえよう。
（東京都／UG）

超うれしい/　このゲームをずっと待っていたんです/　発売当日に買ってすぐプレイ。もうあまりのカワイさにキャーキャー言いながら楽しみました。連鎖が決まって、たくさんばくばくしてもらえると何とも言えないよろこびが…。絶対「ぷよぷよ」よりも、面白いです//　でもパンダは少しキタナイの…。
（愛知県／あるらぱぱ・18歳）

ゲーセンでやった時は、難しいと思ったけど、家でやってもやっぱり難しい。でも段位認定モードや、リーグ戦、アーケードでの記録更新などのお陰で、俄然熱中してしまう。しかもお値段はたったの4800円。こういうゲームって飽きることなく、半永久的に遊べるから、そう考えるとこの値段は安い。てなわけで、まだ買っていない人は、今すぐお店へGOでしょ/
（東京都／バサラ・18歳）

『ぷよ』などの落ちものとは、違ったテンポのよさがあり、思わず病み付きになっちまうっス。また、成績が記録として残ったり、技術者検定試験もあったりして、みんなでやると白熱するっス。AM3研もやるもんだぜ/
（東京都／X-MAN・15歳）

待ちに待った甲斐があった。ゲーセンで、キャラの面白さにハマり、ST-Vということで、すぐに移植されると思いきや、なかなか出ない。というわけで発売日に即購入。ゲーセンでやっているときは、エサばっかりや動物ばっかり降ってきて、なんてバランスの悪い落ちものパズルだ//　と思っていたが、サターン版では、ちゃんとオプションでいろいろな設定ができるではないか。そのほか、とてもノリのいいBGMやいろいろな記録が残せる大臣の部屋などもとてもよい。そして、最近のセガお得意の段位認定モードである飼育係試験などなかなか飽きさせない。2Pバトルも5人分の名前が登録できてとても楽しい。ゲームの方は、なかなか難しいが、やり込めば連鎖のコツもつかめてくる。たまたま7連鎖や8連鎖が出ると、その快感に病み付きになる。お値段が手頃なのもとってもよかった。待った甲斐があった。
（福岡県／マスターシステム全盛期・21歳）

はっきり言ってアーケードそのまんま。移植度満点。アーケード版で不満だった、右回りだけのパネルの回転も改善されている。オプションは充実しているし、オマケでネズミも出演可能。ロード時間も気にならん。操作性もよく、それでいて安い//　でもST-V基板なのに出るのが遅すぎる/
（兵庫県／のぶち）

今までのパズルゲームとは違い、連鎖が変わっていて面白い。ギリギリまで追い詰められても起死回生できるところもまたいいところで、一発逆転を狙えたりもする。

キャラクタも味のあるやつばかりで、動物ブロックのポチオなんて、印象が強烈でしばらく頭に焼きついてはなれなかった。そんな感じで「今までの落ちものには飽きた/」という人にはお勧めです。
（大阪府／デビルハ・14歳）

アーケードの対戦で熱中していたので、さっそく買ってみた。出来は非常によい。動物がエサを食べる音「バクバク」が耳からはなれない。やはりこの手のゲームは友人との対戦が熱い。シロートとやり込んでいる人との差がつきにくいため、結構シロートが勝ったりする。狙う連鎖は出にくいが、偶然にできる連鎖は割りと出る。もう死にそうというところからの大逆転もあったりで、落ちものパズルが苦手な人でも、結構勝てるので、面白い。友人の女の子も「ばくばく」やりたいといって遊びにくる。なんか幸せだ…。難を言えば、オープニングに声を入れてほしかった。あと、バナナとチーズの見分けがつきづらいといったところだが、そんなのは些細なことだ。俺はこのゲームで幸せを手に入れた。
（愛知県／たろきち・23歳）

駄目だ。もう置くところがない。やられるよ〜。えっ、まだ食べてるぞ。よし、食え、食え。あっ/　もうすぐコインが来る。ガンバレ。よし、来た。これで少し命が延びたぜ。何〜/　勝手に消えていくよ。1、2、3、4連鎖だ。「えへへ」成仏してください。86個そちらに行きますよ。逆転勝利//

このスリルがたまりません。対戦ゲームとしては、「バーチャ2」より面白かったかもしれません。それに、動物がエサを食べることで、ブロックが消えていくというアイデアもこれまでになく、単純ですごいものだと思いました。
（兵庫県／人生にゲームあり・28歳）

アーケード版からの移植作。レンダリングされた、つるつるのアニマル達が、所狭しと食いまくるこのゲーム。もうアニマルたちがかわいくて、テレビは動物園状態。サターン版オリジナルキャラのネズミくんもそのマヌケ面がなんともグー。CGによるオープニングデモも漫才みたいで面白くていい。ただ、ブロックの落下速度が速くて、連鎖が偶然に頼りがちになってしまうのが難と言えば難か（自分がヘタなだけかも）。キャラクタは十分に魅力的なのだから、基本的な操作部分をもう少し考慮してほしかった。とは言え4800円という低価格で買いだ。
（東京都／せいぶ・14歳）

辛いつぶやき

僕は激怒した。まず1に、仕組みに仕組んで、ここのブロックを消せば、相手側に大変なことが起きるという時に、BBコインが出てきて作戦が台無しになる。まあ、これは少し許せる。そして2。攻撃ブロックの落ちるスピードが速い。だから1、2列落とされた時はもうだめ。作戦がメチャメチャだ。次のブロックが来ると、どこにブロックを置いていいのかがわからなくなり、積み上がっていって、ライオンが落ちてきて歯ぎしりをする。

でもいいことが1つだけあった。前よりも友達が多くなったことだ。よくわからないけど、このゲームに友達が引かれていく。結構素晴らしいと思った。興味のある人はやってください。でも激怒して壊さないように。
（宮城県／スモールゴリラコッコクサラル・16歳）

SEがちゃんと聞こえてくる分例のアレより燃える。が、落ちてくるブロックのバランスがいい加減。と、最近のパズルものに多い失敗も…。自分で作った連鎖の快感が皆無。漠然とした天然（偶然）連鎖。初めのころは面白いと思うが、『ぷよぷよ』のマネゲーとして買った人にはカッタルイ。理由は、落ちてくるブロック＋連鎖パターンなら普通の人でも把握できるが、更にそれ＋エサと動物の位置関係をゲームの流れの中で把握できるのか？　ということだと思う。これをしっかり理解させる（長く遊ばせる）には、ミッションモードか、フラッシュコラムスのようなモードが必要だったと思います。でもこのゲームは、セガらしく後半が難しいが、つくりが丁寧で親切です。イイ仕事してます。
（愛知県／ONYX）

今年（平成7年）の春に、ST-V版を見たときには「なんだこりゃ。こんなにわかりやすそうなパズルは簡単じゃないの?」と思い、1回だけやってみたら、2人目の敵で負けてしまった。そう、見かけによらず、難しいのである。ゲーム部分は完全移植であるサターン版もそこは変わらない。6〜7連鎖くらいは組めるようになった今でもクリアはできない。何とかしてくれ。
（島根県／俺は富士見だ・22歳）

好評	92%	不評	8%

6位
スーパーリアル麻雀グラフィティ

甘いささやき

脱衣アニメーションに関して言えば、移植度はほぼ完璧// (『PⅢ』で、香澄の胸を未来が手の甲でポンと叩くシーンが"脱衣麻雀事情の変遷"にともない変更されたぐらいか?)「PⅡ」で対局中にショウ子がタバコを吸うシーンがカットされたけど、さすがに高校生が喫煙したらマズイよな(でも、いつからショウ子って高校生になったんだろう?)。また、追加されたエンディングが、どう見てもTVアニメのバーチャファイターのパイに見えるのはご愛嬌。ただ、グラフィック以外の事では、気になる点がいくつかある。まず「PⅡ」「PⅢ」で個性的だった麻雀の打ち方、というか和了り方が、ほぼ「PⅣ」で統一されたこと(まあ、ショウ子や未来が弱くなったっていうのはありがたいけど…)。また、「PⅢ」「PⅣ」にあった「妹の順番すっとばしコマンド(ラウンドセレクト)」や、「PⅣ」にあった「セミオートツモ機能(リーチをすると当たり牌を見逃しても自動的に和了ってくれる)」がなくなってしまったことだ。便利な機能だっただけに、ちょっと残念。

さすがに「PⅡ」「PⅢ」は今見るとショボい(3人ともこんなに貧乳だったのね)が、「PⅣ」レベルになると、未だに他社を圧倒しているのは、さすが。とくに「PⅣ」でのリーチ時やツモ時のセリフのやりとりが楽しく(愛菜がGood//)、ぜひ次回作では復活させてほしい(なぜ「PV」では1~2パターンしかないのかな?)。「PⅣ」のおまけ対局が独立して、単体で遊べるなど、ウレシイ機能もありこのシリーズのファンなら絶対に買いの1本だ// ただ、8800円はチト高い。

(神奈川県/待ってよハリソン・25歳)

噂によると「PⅥ」の発売が遅れ、間を持たせるために発売されたと言われる「グラフィティ」だが、内容は「PⅡ」「PⅢ」「PⅣ」が収録されたお得版。田中良氏の絵の成長の過程もわかります(まぁ古い絵のタッチだと言えばそれまでだが…)。麻雀の方は、相変わらずのドラ攻撃で泣かされるが、無限コンティニューなので、脱衣が見たいだけの人もOK。余談だが、完全移植のこのゲームに1カ所だけ違う所があって、セタのマスコット「ペン三(『PV』の晶の部屋にも登場)」がどこかに隠れている。探してみよう。

(東京都/サマーJ・21歳)

やはり、歴史が感じられる1作です。「PⅡ」と「PⅢ」は音声も古めかしく、十分にアーケード版を味わうことができます。麻雀時もオプションで難易度や、和了られた時に、服を着るかどうかを設定できるのでスムーズに進めることができます。「PⅣ」では、少しの操作で、「PⅡ」「PⅢ」の新しい絵が見られるので、得な部分もあり、「PV」とセットで揃えるといいと思います。

(栃木県/サタ夫くん・22歳)

『PⅣ』を移植したついでに「PⅡ」と「PⅢ」のアニメをおまけで入れてみましたという感じで、麻雀部分の思考ルーチンは統一されている。で、その麻雀部分は、インチキアイテムの類は一切なしなので、アニメを見る為に淡々とプレイをすることになるし、敵も卑怯なのでゲームとしての面白さはゼロに等しいが、アニメシーンは大御所の風格というか、さすがにクオリティが高く(「Ⅱ」と「Ⅲ」は音声を含め、辛いところもあるが)、画質も「PV」より上がっているので、シリーズのファンなら問答無用で買いだろう。ただ、やっぱりすぐ飽きるので、そういう意味では覚悟が必要かも。割り切って買うべきだろう。

(埼玉県/Ryan・21歳)

一本で三作品/ まさに一粒で三度おいしいといったところか。脱衣麻雀ゲームの歴史を知る資料にもなるし、前作同様のフリーコンティニューと難易度調節機能も嬉しいところ。おかげで、このシリーズの伝統芸である、ラスト1枚になった時の理不尽なまでの強さに耐える根性さえあれば、誰でもエンディングにたどり着ける(しかし、何度パッドを叩きつけたくなったことか)。だが、問題もなくはない。いくら完全移植とは言え、あの音声はどうにかならなかったのか?「PⅣ」はともかく、他2作はひどい。アニメ部分は、当時のままだから仕方ないかもしれないが、もう少し考慮してほしかった。ゲームというより、資料価値の方が高いコレクターズ・アイテムと言えよう。久しぶりに「PV」をプレイしたくなった。

(茨城県/鹿取信行・26歳)

3本パックというよりは、「PⅣ」に「PⅡ」と「PⅢ」のキャラを加えたモノと考えた方がよい。だからといって悪いというわけではなく、むしろ統一感があって遊び易い。また、脱衣シーンがシネパックではないので、とても綺麗で感激/「PV」では、ややキツく感じられた難易度も、今回はうまく調整されていて、最弱にすれば数時間でエンディングが見られるのもよかった。あえて欠点を探すなら、描き下ろしのグラフィックと旧作のグラフィックの差が大きすぎて、ちょっと見ても誰だかわからないところくらいかな(我ながら贅沢だと思うのですが)。よいソフトです。本当に。

(東京都/DOOM希望・26歳)

ファン感涙の3本セット。だが、フツーの人にはオススメできない。あくまでアーケードの完全移植なので、古くさく感じるのだ。このあたりは「PⅥ」に期待といったところだろう。アニメーションはX指定なので、最後まであり、文句なし。結局はファンのためのソフトといった感じ。ところで「PⅥ」は絶対サターンで出ると確信している//

(静岡県/高橋秀明・20歳)

歴代の女の子のグラフィックが時代を感じさせる。昔はみんなコイン入れまくってたなあ…って、とこかなぁ? このシリーズを見ていると、ゲームが進化していくのが手にとるようにわかる。いんちきくさい麻雀も、すでに伝統工芸、匠の域に達してる。キャラや演出がかわっても、結局この手のソフトの面白さって野球拳の単純明快な部分にあるわけで、「旧世代機から次世代機になっても、面白さは同じ」というゲームの本質をズバリ表しているソフト。値段は「高いなー」と思ったけど、PCエンジンで買えば2枚で1万円超えちゃうし、サターン版はほぼ完全移植だし、アーケードでやっていたらいくらかかるかわからないし、買い得かな? このシリーズ『スーチーパイ』とともに、サターンの定番ソフトになるような気が…。ファンは買っても後悔しない出来になっていると思う。特に「PⅣ」はクオリティが高くてよい。

(千葉県/でで・28歳)

辛いつぶやき

1枚のCD-ROMに3本分入ってお得/ と思ってやってみたが、実質的には3本分でようやく1本分の価値しかない。どこを修正したのかわからない「PⅡ」「PⅢ」のグラフィック、業務用そのまんまの「PⅢ」のガビガビな声など、「完全移植」と銘打っているのだからそのままなのだろうが、一歩間違うと手抜きとしか思えない。それぞれにオリジナルのエンディングはあるものの、各キャラ新規のグラフィックが1枚あるだけで、あれだけ理不尽な勝負に勝って、その結末があれでは、もう1回やろうという気も失せる。業務用でも散々同じことがいわれているのに、全く改善される様子がないということは、メーカー側も最初からそれを狙っているのだろう。それについて行けない人にははっきり言ってお勧めできない。

(鳥取県/越後屋俵太・24歳)

パッドを投げつけ、叩きつけるようにリセット。むかつく難易度の高さだけど、先が見たくなる演出。操作性のよさと牌の見やすさは、脱衣麻雀の中でもピカイチ。音楽も好きだ。でもダメ。「PⅣ」は他機種に移植されまくってるし、「PⅡ」「PⅢ」のアニメのチープさでは、3本パックとはいっても、あまりお得感はない。申し訳程度に新ビジュアルも入っているけど、これでよしとしていたらセタは脱衣麻雀の先駆けというネームバリューにいつまでもアグラをかいてるだけだよ。(適正価格4300円)

(栃木県/ジェイク・E・リー・27歳)

『PⅡ』~「PⅣ」の3作品を1つにまとめるという嬉しいはからい。それに、アーケード版以上とも言えるビジュアルのクオリティ「もう最高/」と言いたいのだが、実に残念なことに、重大なミスも同時に犯してしまっている。麻雀部分において「PV」の時と同様に、相手がアガった場合には、サギのようにドラがのりまくって、せっかく稼いだ点数を根こそぎ持っていかれてしまうし、運良く勝ってもビジュアルシーンの切れるタイミングが、アーケード版と比べて早すぎるところが多いというのがちょっと許せない。

(千葉県/安藤充謙・23歳)

好評	79%	不評	21%

7位

闘神伝S

甘いささやき

オリジナルであるプレイステーション版が出た当時、「他機種では作れない」と言われたこのゲーム。出来の方は、PS版以上と言っていい。グラフィックに関しては、フィニッシュ時のスローモーションやシースルーの衣装がイマイチだったり、背景の一部の演出が省略といったアラはあるものの、背景もキャラも遜色のない仕上がりだ。あとは効果音などが少し粗いかな？　といった程度で、発表から割りと短期間にも拘わらず、この移植度は凄い。で、ゲーム自体の内容に関しては、よく「PS版と同じ」といった評価を目にするが、そんなことはない。このサターン版は、連続技がかなり入りやすくなっている。これのお陰で、間延びしやすいゲーム性は、多少なりとも改善されている。必殺技の出しやすさなど、パッドでの操作性もよくなっているし、難易度的にもより初心者向けになっている。あと、PS版と違って、ベリーイージーでもショウ、そして目玉のクピードーが出てくるのも嬉しいところ。で、このクピードーを倒せば、ある操作で使えるのだが…正直なところあまり面白くない。でも、クリアすればセーブされるので、いちいちコマンドを入力しなくてもショウやガイアを使えるようになるのはよい。PS版は好きじゃなかったが、思いのほか遊べるのでちょっと驚いた。

（群馬県／関浩昭・24歳）

プレイステーションの顔とまで言われているそうなので、買ってみたが、さすがに結構面白い。電源を入れて、まず滑らかなオープニングデモのすごさに驚いた。私にとって『パンツァードラグーン』以来の感動だった。また、キャラクタの人間関係がわかるし、感情移入ができるので、楽しい。タカラにはこのゲームのキャラクタたちをこれからも大事に育ててほしいと思う。

ゲームの内容について言えば、なんかNEO・GEOの格闘ゲームを3Dにしたような感じがする。ただ、3Dを利用した側転移動や技などがあって、このゲームならではの戦い方があってよいと思う。ぐるぐる回る画面もすごいと思うが、視点によっては相手との距離がわからなくなったりするのは、少し残念だ。その他ちょっと気になることは、いくつかあるが、遊んでいてとても楽しいゲームなので、パワーアップした続編も、ぜひお願いしたい。

（千葉県／加藤直樹・22歳）

プレイステーションからの移植ソフトということで、興味があり、購入した。内容は、『バーチャファイター』が現実的な格闘ゲームであるのに対し、『闘神伝S』は非現実的なもので、派手でなかなか面白かった。しかし、派手な必殺技よりすごいのは、側転ができることだ。戦いに立体感が出てくるし、相手の技をタイミングよくかわして、反撃を決めた時はとても気持ちがいい。難点はコマンドが難しくて必殺技が出にくいということだ。秘伝必殺技にいたっては、試みる気もしなかった。でも、簡易コマンドがあったので、少しずつではあるが、出るようになってきた。ヨカッタ！　それから「デカ頭モード」には驚いた。顔が大きくなっても表情はよくできていて、目が動いたり、殴られると痛そうな顔に見えたり、細かいところまで気をつかって作ってあるので、感心した。

（兵庫県／人生にゲームあり・28歳）

オープニングのデモCGは見応えがあり、飽きがこない。デモムービーだけの続編を発売しても売れると思う。ゲームシステムも悪くなく、特に必殺技を簡単に出せる簡易コマンドは格闘ゲーム離れをしている人に対しても、窓口を広げてくれている。また、L・Rボタンによって画面の手前や奥に移動できるので、ステージ全体を使って、より立体的に戦いを展開できるのも面白い。ストーリーモードの会話がちょっと早口なのが気になるところ。

（大阪府／ジーコだ西・21歳）

『ヴァンパイアハンター』発売までの繋ぎにと、買い求めた『闘神伝S』でしたが、なかなかどうして、これはスゴイ！　何と言っても操作が簡単なのがイイ。その上格闘中の細かい動き（例えば息をきらせたり）などプレイヤーのツボをおさえた演出がゆき届いていて、まんまと作者の術中にはまってしまった。

（東京都／窪田司郎・19歳）

辛いつぶやき

ちょっと期待外れ、といった感じ。操作性が思いっきり悪い。3D格闘なのに2D格闘より複雑なコマンド技に加えて、入力判定が厳しいってどういうこと。おまけに必殺技がガードされると技によっては1秒近く停止してスキだらけになる。それにあのジャンプ。何なのあれ。異常に高く跳ねるついでに、落下速度が極端に遅くなっているから、落下地点がすぐ読まれるし、無防備になる。はっきり言って意味ないじゃん。このようにストレスが溜まる。

声優を起用してソフトのウリを増やすことに、あまり意義はない。そんなことに気を回すくらいなら、先にこのやりにくさを何とかしてくれ。

（静岡県／MERCURY・16歳）

「粗い」「浅い」「飽き足らない」の3拍子揃ったゲームだ。言わずと知れたオープニングムービーからゲーム画面まですべてが粗く、ゲームシステム（追い討ちなし、ハメ技的連続技など）から物語の背景にいたるまですべて浅い。そして、何だあの思わず赤面してしまう列伝モードは！　おまけに…（中略）。と、散々文句たれたけど、プレイしていると結構ハマってしまう。「敵の飛び道具を側転でかいくぐりつつ間合いをつめて一撃必殺」とか「どんなに傷ついていても最後の最後で一発逆転！」など『バーチャ』にはない感じがいいんでしょうね。今後のPSからの移植誘因として買ってほしいけど、『バーチャ』で満足している人はいらないでしょう。

（大阪府／西村イヌ・20歳）

プレステの『闘神伝』をやったことがあり、購入してみたがプレステ版に比べ見劣る部分がたくさんある。敵が弱い、スピード感がない、グラフィックがカットされている（カインステージのTV）などがあるが、一番腹が立ったのは操作性の悪さだ。第一簡易コマンドがあること自体おかしい。操作性さえよかったら、こんなの作る必要はないと思う。もし、『2』をサターンで出すことがあるなら、これらのことに注意してほしい。

（北海道／しゃたーん1号・18歳）

グラフィックは結構きれいだし、側転などによるキャラの3次元的な避けもいいアイデアだと思う。対戦も深く考えずに楽しめるレベルではある。しかし、このキャラの動きはどうだろうか。不自然な技の出し方に異常な防御姿勢（刀で蹴りを防ぐ）、やられた時の紙切れのような吹っ飛び方などなど。まるで人形が戦っているようだ。世界観がリアル志向ではない（光弾の存在など）というのは理解できる。だが、キャラの動きくらいは人間らしくないとポリゴン格闘の意味合いが薄れるのではないだろうか。動きが滑らかだからよいというレベルは、『VF』の時点でもう達成されているのだから。リアルな動きと派手な必殺技が融合したゲームを目指してほしい。

（山口県／YASU・21歳）

『VF』『鉄拳』と3D格闘は楽しいと決めつけていた自分が浅はかだった。まず爽快感がほとんど皆無であるところ。これは3D格闘ゲーでは、致命的な欠点だと思う。戦いの駆け引きも、通常技のダメージが少ないために必殺技に偏り、大味となってしまっている。タカラもそのへんのことを理解しているようで、ストーリー性を重視した列伝モードなるものを入れているが、わけのわからない会話をえんえん聞かされるだけで、よけい腹が立った。オープニングデモも蠟人形が動いているようで気味が悪い。3D格闘にこういうゲームが増えてくると、ユーザーが離れていってしまうだろう。

（岩手県／マサルさん・16歳）

強斬り攻撃中に秘伝必殺技を簡易入力で入れておくと、攻撃の終わりと同時にその技を出す。ほとんどその戦法で勝ち進むことが出来る。カインなら投げ技だけで敵を叩き落とし、勝ち進める。このゲームには『VF』みたいな連続技が存在しないために、ヒットアンドアウェイ戦法しかない。秘伝必殺技は、出る前に多少の隙が生まれるのは必然だろうけど、技が終わった後にも隙があっては危険すぎて使えない。それに、倒れている側が異常に有利になっている。起き上がりの時、相手が近くにいれば投げにいき、離れていたら遠距離の必殺技をだせば隙は皆無。個々の技はビジュアル的にきれいでいいけど、それを組み合わせて戦えない。お金があり、すごく面白そうだと思っても手を出さない方がいい。

（山形県／土星&悪魔研究室・15歳）

好評	44%	不評	56%

8位
野茂英雄ワールドシリーズベースボール

甘いささやき

前作の『グレイテストナイン』を超え、次世代機らしい野球ゲームといってよいだろう。野手と走者の関係が格段によくなって、スピーディな動きも爽快である。あえて不満を言うならば、『グレナイ』の、打者のスタイルが少ないという欠点が解消されていない。せめてピアザくらい似せてもいい。また、期待の野茂英雄のゲームながらも、野茂が意識されたつくりでないのも悲しい。次作には、ウェーブなど観客の動きも入れば最高だ。
（岩手県／Mr. サターン・15歳）

『グレイテストナイン』と比較すると、不満部分であった変化球の軌道が改善され、野手の動き、返球、走力が格段にスピーディになっている。また、全体的にゲームテンポも上がり、プレイしていて気持ちがいい。欲を言えば“野茂英雄”と銘打っているくせに野茂の映像が少ないことと、「サンシーン〃」っていうセリフがないことかな(笑)。野茂ファンならずとも野球ゲームファンは絶対買いだ〃
（福井県／ミラクルエース・18歳）

野茂が人気だったし、野球ゲームが欲しいなと思っていたので、買ってみたら、意外と面白く、『バーチャ2』までの暇つぶしにはちょうどいいかなと思っていたら、はまってしまって『バーチャ2』と並行して遊んでいる。実況が全部英語で、スクイズの時なども実況してくれるので、買ってよかったと思っていた。周りは『グレイテストナイン』と変わらないと言っているようだが、自分では満足している。
（三重県／植村裕也・14歳）

辛いつぶやき

例えば、今から発売される日本プロ野球のゲームにブリトーではなくマッキントッシュなんかが入っていた場合、キレないユーザーはいないと思うが、このソフトは、ちょうどそんな感じで、選手データがまったくといっていいほどアップデイトされていない（ドジャース絡みで言えば、バトラーがまだメッツにいる)。しかも、たとえ百歩譲ってそれを大目に見たとしてもまだまだ許しがたいことのオンパレード。メジャーリーグの魅力として、個性的な選手たちを外すわけにはいかないが、このソフトの開発者にとってそんなことは眼中になかったらしく、フィルダーやクラックはいつの間にか大減量に成功しているし、バグウェルやソーサーも川上哲治あたりにフォームを矯正されてしまった模様。せっかくのCD-ROMなのに、4つしか球場がないのも手抜きとしか思えない。そして最も許せないのが、ウェイクフィールド（ア・リーグのサイ・ヤング賞投票3位。ちなみに野茂はナ・リーグの4位）がいないという驚愕の事実。パイレーツ時代からのファンとしては、どう考えても納得がいかない（それでいて、ヤンキースにはしっかりストロベリーが入っているのも怒りを増幅させる)。もっとも、たとえ入っていても、魔球ナックルが単なるフォークボールになって（激怒）いて、タダのヘボピッチャーになっていただろうが。
それにしてもこのソフトは、メジャーリーグへの認識不足といい、球場の選択といい、よくわかっていない日本人が開発したのではないかと疑わしくなる。ブーム便乗のNomoゲームとしてしか評価のしようがなく、真のメジャーファンにとっては、卒倒必至の超クソゲーだ。
（埼玉県／Ryan・21歳）

好評	54%	不評	46%

9位
峠KING THE SPIRITS

甘いささやき

はっきり言って期待はしていなかった。過去にこの手の車好き、および走り屋対象のゲームを見てきたが、そのほとんどが子供だましに過ぎず、それでいてある程度数がさばけてしまう現実があった。
だが言おう。これは本物だ。もちろん私のような走り屋から一般ユーザーまでも納得する出来だ。私は、このメーカーを今まで知らなかったが、かなりまじめに取り組んでいて、熱心に勉強している。これはあなどれない。チューニングすると、エキゾースト音が変わったり、コーナーでの車のロールやピッチ感、はたまた各マシンの特性を活かした味付け。特にGT-Rタイプの、立ち上がりでフロントが引っ張っていくような4輪ドリフトはとても気持ちがいい。また、リプレイ画面もまるでギャラリーコーナーにいるかのようだ。しかも、目の前のコーナーをかっこよくドリフトで抜けていって、遠くの方で「ドン」というクラッシュ音が聞こえてくるというのも、峠でよくある風景で、大爆笑できた。
しかし、このゲームの醍醐味はレーシングコントローラーでしか味わえない。これは残念。ぜひ、次回はパッドでも同じに操作できるようお願いしたい。ところで、赤いtypeEで走るとランキングでTypeDになっているのはバグ?
（群馬県／サタ倫・27歳）

実在する峠のコースをモデルにしているし、実車で走れるので、リアルさは抜群だ。特にカーブを曲がるのがすごく楽しくて、まさに気分はトラック野郎。リプレイもなかなかいかしている。1人プレイもいいけど、このゲームは何といっても分割画面の2P対戦がアツイ。友達とやれば絶対燃えるぜ。それにタイムアタックもけっこう楽しめてグーだ。グラフィックも多少粗い程度で、プレイするのにはまったく問題ない。レースゲームのファンなら絶対に楽しめる1本だ。
（東京都／せいぶ・14歳）

操作性の重い、ノーチューン車でのKING BATTLEや、処理の重いVSモードはイマイチ遊べないが、フルチューン車でのタイムアタックがめちゃくちゃ燃える。ポリゴン欠けのない美しいコースや車もいい。リプレイモードもすごくカッコよくて、ベストタイム目指してガンガン攻めまくるのが気持ちいい。サターンオリジナルのレースゲームで、ここまでの完成度であることを高く評価したい。
（兵庫県／中田稔・26歳）

車のデキがイマイチで、当たり判定も見た目よりデカいが、慣れれば問題はない。あとはコースだ。この高低差と、遠くまで見渡せる視界が気持ちイイ。3コースのデザインも本物の峠を参考にしているだけあって、コーナーを攻めるのが無性に楽しく感じる。また、リプレイが充実していて、これが異常にカッコイイ〃 使える車が少ないのがタマにキズだけど、荒削りなつくりが気に入った〃 ぜひ続編を〃
（福井県／ベンジャミン・18歳）

豪快で荒削りのところがよい。曲折の多いコース、目まぐるしく変化する背景などメリハリがある。これまでのレースゲームとは、また違った味わいを持つ。この種のゲームが好きな人は買っても損はないと思う。我が家では、子供共々ゲームをエキサイトして楽しんでいる。
グラフィックは多少暗いが、それが峠の雰囲気にマッチしているし、とくに崖を走るスピード感は迫力十分。現状では、コース数の少なさやドリフト時の操作性などに改善の必要があり、洗練されているとは言えないが、次作を期待させるに十分。
（大阪府／池田周平・58歳）

辛いつぶやき

グラフィックはすごい〃 特に夜景が最高。でも、このゲーム最大のウリである対戦モードは、見にくいの一言に尽きる。特に縦分割は、ライバルが近づき画面が一つになることでぎこちなくなり、何だかスムーズにレースを続けることができない。これなら横分割モードだけで十分だと思う。次にKINGバトルモード。全ヒートをクリアするまでノーマルのまま走らなければならないのはしかたないとして、ムカツクのはコンピュータカーのボディがムチャクチャ強いということだ。相手にぶつけても、ぶつけられても滑るのは自分の車だけで、相手は何事もなかったかのように走り去ってしまう。しかも狭い峠道なので、どうしてもぶつかってしまう。おかげで全ヒートクリアするのに丸1週間もかかってしまった。リプレイモードはかなり有効に使えるが、メモリーを621も使うのはいただけない。パワーメモリーを持っていなければ、セーブすることができない。全体的に見ればグラフィックや音楽、アイデアなど文句ない出来なのだが、完成度が低かったのは残念だ。
（青森県／ロイスアンドロイス・22歳）

好評	81%	不評	19%

10位
NBA JAM トーナメントエディション

甘いささやき

アクレイムのソフトを買うのは初めてだったけど、予想通りなかなか楽しいゲームで安心した。このゲームの魅力はズバリ〝豪快〟の一言につきる。2on2のファウルは無し。非常にスピーディな展開が楽しめる。ダンクシュートなんて人間離れしたジャンプ力を見せ、さすがNBA/ と感心してしまう。難を言えば、サターンにしては地味なグラフィックと頭がデカくて、まるでジャワ原人みたいな選手の体型だろう。とはいえ楽しいゲームなのでダンクフェチなら試す価値あり。
(神奈川県/KAG-YA・19歳)

NBAのバスケットゲームということで買ってみた。もちろんスーファミ版も買ったことがあったが、サターン版の方は、キャラの顔がデカイし、グラフィックもキレイなので買ってみた。ダンクシーンは迫力があるし、スリーポイントやクラッチシュートが決まるととてもうれしい。しかしキャラ選択画面の選手の顔の映りがとても悪い。実際はもっとかっこいいのに。しかも3人しかいないため、僕の好きな選手がいないチームもある。まあ、それはおいておくとして、1チームで優勝すれば選手も増えるし、ハーフタイムの実写映像も迫力満点。ワンパターンだけど、NBAファンには充分オススメできると思う。
(岩手県/梅村剛史・13歳)

2on2なので複雑さがなく気軽に楽しめる。またターボによるド派手な演出やプッシングのかけひきなどでゲームを盛り上げる。そして4人同時プレイがそれに拍車をかける。(宮城県/空の色・19歳)

僕はNBAの大ファンです。実在する選手が登場し、実写映像もあるということなので買ってみました。メガドライブ版保有者としての意見をいわせていただくと、サターン版では、色数が多くなり、キャラクタが大きい点は文句ありません。しかし、このゲームの中でもっとも大事であると思われるキャラクタの動きがメガドライブ版と比べて変わっていないような気がするのは僕だけでしょうか? せっかくハードの性能が上がっているのですから、もっときめ細かいキャラクタの動きを期待していただけに残念でなりません。でも、操作性、ゲームスピードなどバスケットボールのゲームの中ではトップクラスのデキだと思います。特にバスケットボール好きは、買いの1本ではないでしょうか。
(神奈川県/ぬらりひょん吉・17歳)

キャラがでかい/ 動きもよし/ CDのアクセスも短い/ 画面の切り替えもかっこいいぜ/ なーんて喜んでいたら、マイケルジョーダンが不在ではないか。なんじゃこりゃ/ ペニーなんてでてこなくていいのに〜。けど、キャラクタが大きいのは○。顔が大きいところなんて業務用そのまんま。完全移植かもしれない。できれば5対5のモードもつけてほしかった。あと、細かいところだけど、イグアナソフトのイグアナはメガドラ版のほうが、かっこよかったなぁ。
(東京都/鼻田耕作・23歳)

バスケットボールのゲームを買ったのはこれがはじめて。2on2ということだったので、画面がさびしくなるのではないかと思っていたが、キャラクタが大きいので気にならない。プレイして一番気に入ったところが、とにかくゲーム全体のスピードが早いところ。選手の動きが滑らかなのに加え、動きのパターンが数多くあるのもうれしい。また、目まぐるしく攻守が移り変わり、サクサクと得点できるのが気持ちいい。別にバスケットボールのルールを知っているわけではないのに、適当にボタンを押しているだけでなんとかなってしまうのは、すばらしいの一言につきる。

僕は、NBAのファンでもなんでもないが、充分このゲームを楽しんでいる。もし、これがNBAファンの人だったら、絶対買いだろう。NBAファンでなくとも、スポーツゲームが好きだいう人は、買っておいてもいいと思う。でも、あの顔だけ大きい選手はちょっと気持ち悪い。
(大阪府/コブラコマンダー・18歳)

ハガキが足りないので
割合はだしません

11位
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ

甘いささやき

アーケード版が好きだったので買った。ロードがある以外はまさに完全移植ではないか。しかもゲーセンではあまり聞けなかった音楽もバリバリだ。アレンジバージョンだし。さて、このゲームの特徴は「ダッシュ」「超ハデなぶっとび」「無限フィールド」。これらのシステムがゲームをするうえで爽快感を最高まで高めている。今のところ、このゲームを越える爽快感をもつ格闘ゲームは存在しないのではないだろうか。だがしかし、その爽快感も対戦相手のいないロンリーソウルファイアーな人には理解できないかもしれない。なぜならこのゲームのCPUはゲーセン版と同じアルゴリズムで、まさに鬼の如く強く、ガチガチにガードを固めて待つしかない、というとんでもないヤツらなのだ。

このゲームにはいわゆる超必殺技というものがない。これを批判する人もいることだろう(いなかったりして)。だが、私はこれを多いに評価したい。ただ普通の人の対極に立って評論家をきどりたいわけではない。超必殺技がないおかげで、勝敗が決まる最後の一瞬まで、スピーディなバトルを展開できる。それ以前に、通常連続技が超必殺技並みの破壊力なので一発逆転性がないわけではない。特に危険度が高いのはロルフ、カズマ(連続技だけで体力の9割を奪える)。システム云々といってきたが、シブイ設定も好きだ。製作者のこだわりが感じられる。最後に、このゲームは私の知っている格闘ゲームのうちで、3本の指に入る秀作である、と言わせてもらおう。
(群馬県/古見佑介・17歳)

斬新なシステムをふんだんに取り入れてあって、とても新鮮なゲームになった…と思ったら、別になんてこともないキャラクタの違う『ストII』だった。でも、2D格闘にしては読み込みも少ないし、プレイヤーにやさしい機能もいろいろついているので、まあ及第点はあげられるのでは。
(新潟県/MCD・21歳)

ダッシュ技が強い。そのためスピーディな戦い方ができる。はじめはこれを連発するだけで勝てるので、やられている分は頭にくるが、ガードキャンセルダッシュや必殺技を覚えてくるとかなりおもしろくなってくる。なにより今流行っているゴテゴテした超必殺技(最近は超超必殺技なんてのもある)やパワーゲージなんかはない。プレイアビリティを向上させる面でのシステム改良をする姿勢は、演出だけ派手でゲーム性の伴わない最近の32bit機ゲームを作っているメーカーどもに見習わせたいものだ。
(宮城県/外道物語・23歳)

飛び道具を通常技で相殺できるため、飛び道具がさほど重要ではない。そのため肉弾戦主体になるのだが、これをやってるといかに「トリカゴ」がつまらないかわかる。
(東京都/酢じょうゆ・17歳)

辛いつぶやき

ベリーイージでやってもCOMが強すぎる。特にこちらの攻撃を防御しつつ反撃するという荒技を使ってくるのでもううんざり。かと思えば、ラストの大ボスに必殺技数発で勝ててしまったりとバランスの悪さも目立つ。ただ、けっこう遊べるので損した気はしなかった。グラフィックもきれいだし、必殺技もだしやすいし、ちょっと惜しい。
(東京都/ゲーム好き・17歳)

従来の格闘ゲームと違うのは画面に行き止まりがなくなったことぐらいで、他には特筆すべき点はない。プレイしてて楽しくないことはないが熱中はしない。
(千葉県/KBN・20歳)

あまりにも地味。渋めのグラフィックを狙っているのだろうが、ぼくちゃんには技術がないようにしか思えんぞ。最近のサン電子は「上海」ばっか、何度も焼き直して出していて、やる気が感じられん。そんな中でだしたこのソフト(ネオジオの焼き直し)もまたしかりという訳だ。CPU戦の余裕のなさも嫌いだ(例の超反応)。対戦でもしゃがみガード崩し(中段)がないため、どうにも間延びしてしまう。2D格闘は、もっと早く移植しないとユーザーの嗜好が変わってしまうぞ。
(埼玉県/おぼっちゃっましーん・16歳)

ハガキが足りないので
割合はだしません

12位
ドラゴンボールZ 真武闘伝

甘いささやき

他機でも似たようなものがあって買ってみようと思った。最初やったとき、COMが強すぎる／ ふざけんな／ 必殺技をうたせてくれよー、こんな感じで一度はやりたくなくなった。でもしばらくやってたら気付いた。まずパンチ、キックで相手をフラフラにさせてそこで必殺技だ// これである。なれたら簡単へのかっぱ。10連勝ぐらいは、軽く勝てるようになり、面白くなる。
（千葉県／目標//三回掲載・16歳）

これぞドラゴンボールのバトルである。これまで通りの「デュアルスクリーン」であるので、今までスーファミ版をやっていた人はもちろん、やったことのない人でもわかりやすくなってる。さらに「バックグラウンド・チェンジシステム」が導入されて4方向にアングルが変わることにより、リアルなバトルが楽しめる。また様々なモードがあり、飽きずに楽しむことができた。その中でもMr.サタンモードが好きだ。ルールは勝つほうを予想して、そいつを勝たせるために試合の対戦相手を邪魔したりして、賭けた金を倍にして増やしていくという簡単なものであるが、はまってしまう。相手を邪魔したつもりで賭けたキャラを邪魔してしまったなど、案外難しい。
（山口県／伊藤賢治・17歳）

プレイステーション版にだいぶ遅れをとったものの、いろいろなシステムやモードもプラスされ、とてもよい作品にできあがっていた。画面の奥にかっとばしたり、画面が分割してあるので広々とした空間で様々なバトルが繰り広げられる。そして特にデモ必殺技がよい。光弾を繰りだすときの美麗なグラフィック。そして当たったときの爽快感がたまらない。Mr.サタンモードは、今までにない面白さなので絶対ハマル／
だが、このゲームは1つだけ欠点がある。それはアクセス時間が長いこと。でも、内容がとてもよいので、一度遊んでみる価値はある。（福岡県／次世代機ジャッカー・17歳）

豪勢なオープニングにアニメと同じ音声、大きくて派手なキャラのアクション等々、ファンサービスを徹底しているのがよい。対戦モードも多人数で集まるとけっこう盛り上がり楽しい。各キャラのコマンドに共通したものが多いのも、いろいろキャラを代えて遊ぶ家庭用ゲームには向いていると思う。問題点は画面表示。画面を分割してキャラの間合いをレーダーで表示しているため、慣れないうちは対戦に集中できないことがある。拡縮表示のほうが良かったと思う。あと、通常技のでるタイミングが少し遅いような気がする。原作のような派手な攻防は期待できない（メテオ技は一方的だし…）し、全体的にスピード感に欠けるような気がする。でも家族や友人とワイワイやるには丁度よいのかもしれない。
（山口県／YASU・21歳）

27人のキャラを使える。団体戦、サタンモード、天下一武道会などいろいろなモードがあり、楽しめる。しかも戦闘画面がプレイステーションの『ドラゴンボールZアルティメットバトル22』と違い、5人もキャラが多く、キャラクタパターンも豊富だから横から見ていてもきれい。通の人のために2軍キャラも用意されていて、絶対お得だ。
（埼玉県／あづさに乗って・18歳）

辛いつぶやき

キャラが異常に多いので長く楽しめるかと思ったが、そうではないことがすぐにわかった。だって27人もキャラがいるのに、技のコマンドが全員ほとんど同じでキャラの個性が出ていない。さらに必殺技が出しにくくて当たり判定が甘い。など、格闘ゲームとしての基本ができていない。ドラゴンボールファンなら楽しめるだろうが、ファンでない私はあまり楽しめなかった。
（千葉県／氷室英二馬力・19歳）

おもしれー／ と思ったのは最初だけ。やればやるほど文句をつけたくなる、まず、デモ必殺技の一発の威力が大きすぎる。しかも弾きかえされたりしたら、なにもできずにくらってしまう。プレステと同じキャラを使っておきながら、同じ技を使えないどころか減っている。
（広島県／原田拓久・21歳）

スーファミ版もプレイしたことがなく、別に原作のファンでもないんだけど、格闘ゲームと聞いて手をだしたら大火傷した／ まず最初に格闘ゲームの命であるゲームバランスがメチャクチャに悪い。なにせコマンド入力が超シビアだったり、やけに当たり判定が甘かったりする。そしてこのゲームの目玉である必殺技も弾き返されたらそれで終わりだ。こんなに意味のない必殺技は使えなくて、接近戦中心になってしまう。そんでもってとどめは27人もキャラがいるのに個性が感じられないところ。きっとコマンドが統一されているせいだと思う。
（埼玉県／ぷよアキラ・18歳）

オープニングのデモシーンは1回見てる。これってプレステ版のアルティメットバトルで使ったやつじゃねーかよー。しかも周りはスーパーゲームボーイみたいに映っていない。さらに、キャラクタ決めるとこなんかは、キャラが小さくて顔がぐちゃぐちゃ、技はだしにくいし、新システムのバックグラウンドも奥に飛ばされて画面が切り替わるだけだ。
（神奈川県／しゃてー・14歳）

キャラがドラゴンボールってだけ。ゲームとしてみるとまるでなってねぇ／ まず、①オープニングのアニメの絵があらい。②天下一武道会モードの画面がとばせん。③Mr.サタンモードは1回やればあきる。④相手のデモ必殺技をはじき返せば必ず当たる。これにはあきれてしまった。⑤そしてなんといっても操作性が最悪だ／ 普通に出すときにはすぐにでるんだが、しゃがみパンチやキックの後に必殺技を出そうとすると一度間を置かないとでない。だから普通のパンチ、キックと必殺技をつなげることはできずに別々に単品としてでしかだせない。これではガキの戦いになって、ゲームにスピード感がなくなる。普通ならシリーズものはだすたびに進化し、おもしろくなるものなのに、なんなんだこの出来は／ スーファミのドラゴンボールのほうがバランス的にだんぜんおもしろかったぜ／
（大阪府／ったくバンダイめ・20歳）

キャラクタがたくさんでてきてファンにはたまらない一品だと思う。それはそれでいい。だが、技のコマンドがいっしょというのが納得いかない。
「かめはめ波」と「超リクームボンバー」が同じでいいわけがない／ 必殺技も出しにくいし、無意味に長いライフゲージとパワーゲージ。そして各キャラクタの小ささ。迫力に欠けるものがある。
（東京都／ミッチョル・17歳）

好評	54%	不評	46%

13位
HAT TRICK HERO S

甘いささやき

いい。これは『真・忍伝』に続くサターン2つ目のバカゲーだ。ボールを取ったらCボタン連打（スーパーダッシュ）で決まり／ 俺は「キャプテン翼」で翼が運動会で徒競走をしたときのことを思いだしたぞ。ボールが外にでたときにたまに起こる「ハプニング」（猫がでてくる）もバカ度を高めていて良い感じだ。キーパーがオートなのだが、こいつが死ぬほどうますぎ。若林君の100倍うまいため、ダイレクトシュート3連発ぐらいの攻撃をしかけないとゴールを割れないのだ。キーパーとの1対1はやってられない。
（岡山県／マスタードプリン・22歳）

辛いつぶやき

致命的な欠点が1つある。これだけでゲームがクソゲーになってしまう。それは、全体図がないこと／ 味方がどこにいるのか、わからないのだ。たったこれだけで、どんなにクソゲーになったかをお教えしよう。まず、味方がどこにいるのかわからないのでパスできない。ゾーンプレスなどもってのほかだ。いきなりロングシュートを打たれそうになっても、全体図がないため画面外の味方の位置がわからなく、止められない。他にも、カーブを蹴れないことや選手がバタバタ動いてわけがわからなくなることがしょっちゅうだ。スポーツゲームの実名化やリアルさが進む中、超人的プレイを演出する勇気は認めるが、全体としては悪すぎる。
（神奈川県／水無月・16歳）

好評	52%	不評	48%

14位
オフワールド・インターセプター エクストリーム

甘いささやき

面白い！ その名の通り道なき道をバギーのような自機で駆け抜けるゲームなのだが、トリッキーな地形がポリゴンで表現されており、本当にそんな惑星の地表を走っているかのような気分になる。操作系は、ボタンを全部使うという複雑さだが、設定＃5ならL、Rを押しっぱなしにして、右手の親指であと1個のボタンを押せばいいだけなので、オススメ。ボス面は、あまり面白くないが、このゲームの神髄は、通常面にある。タイム内にゴールを目指す、敵の攻撃をかわす、落ちているアイテムや金を拾う、と3つのことをいっぺんにやらなければならないが、これが極自然に遂行できるいいバランスになっている。そしてこの3つの目的に共通した行動が“走ること”なのだが、このゲームの場合は“走ること”が楽しいので、いつまでも遊んでいられる。ホント名作だと思う。

しかし、今時パスワード制であることや、ボス戦が単調なことなどが欠点としてあるが、通常面の面白さとムービーの美しさで許す。（京都府／富士山麓にオウム泣く・27歳）

辛いつぶやき

ふざけるな！！ いきなり右も左もわからない荒野で、ターゲットを始末してこいだと！ このゲームを制作したスタッフを中東あたりの砂漠に放り出してやりたくなってきた。実写ムービーはいいから、ゲームを面白くしてくれ。

（大阪府／西田幸治・21歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

15位
おーちゃんのお絵かきロジック

甘いささやき

巷では「ピクロス」などと呼ばれているが、元祖は©世界文化社「お絵かきロジック」。雑誌「パズラー」などで、かなりやった。やはり紙と鉛筆より、電子化された方が楽ちんである。だが試し置きできないのは大いにマイナス。難易度が高いほど解き応えがある。オレには、途中で答えがわかってるとやる気半減、あとは惰性で…ということがよくある。しかしこのゲームは、完成しても何だかよくわからないものもあり、ストイックなロジックファンにはたまらない（ほめているのか？）。ただ、絵が完成した時点でクリアというのはどうか。まだ、空白の部分があるのにいきなりクリアしてしまうと、ビビるし、解いた気がしない。やはり黒マスと×で埋めてこそ真のクリアだと思うのだが。

（群馬県／岸辺瑠伴・19歳）

このゲームのよいところは、やっぱり5種類のロジックができることにあると思う。特に対戦は、今までにない斬新なアイデアでよい。また、自分でエディットすることも出来る。結構出来はよいと思うが、はっきり言って、僕は紙に鉛筆で書いてやる方が、完成したときの達成感があって好きである。しかし、それは自分の好みであって、別にこのゲームが面白くないからではない。これは欠点がないいいゲームだ。

（大阪府／PPPK・16歳）

お絵かきロジックという完成されたパズルゲームに、個性的な「へべれけ」のキャラクタたちが加わって、楽しさ倍増！ 「ぼのぼの」ライクなキャラも要注目ですが、ストーリーモードや対戦プレイ、エディットモード、そして「すぺしゃるあたーく」などシステム面も充実。「の一まるも一ど」でも悩んでしまう私には手強いソフトですが、パズラーを自認する人は挑戦する価値あり。スーパーファミコン版より値段が安いのも◎。

（愛知県／愛の自爆装置・21歳）

僕は、へべ系のゲームは好きではないけど、ロジックの方が好きなのでこのゲームを買った。値段は4900円と安いので、値段の点は○だ。で、問題のロジックの方だが、ストーリーモードは、全8人のキャラが10問ずつ出題してくるので、ボリュームが充分。各キャラの必殺技が面白い。そして、このゲームの一番のウリは、エディットモードだと思う。これはすごくうれしい。

（東京都／リオン・12歳）

パズル雑誌で本物のお絵かきロジックをよくやっていて、ハマっていたので、迷わず買った。値段も普通のゲームより1000円安いし。ゲーム内容の方は、ひたすら問題を解いていくものなので、「お絵かきロジック」自体が好きかどうかで、このゲームの好き嫌いが決まると思う。問題数が多いので、ついつい夜更かししてしまうことがしょっちゅうだ。ちなみに、おーちゃんの声（かないみか）はカワイイので必聴だ。

（山口県／す〜・24歳）

辛いつぶやき

最近ロジックのゲームが多くなってきたので買った。たしかにゲームの内容自体は、とても良い。でも、もう少し工夫がほしかった。ロジックをせっかく解いても、あのセンスのない絵がでてきてしまったらがっかりしてしまう。

あと、あの対戦は、はっきりいってダメ。あまり対戦している気にはならない。やっぱりロジックのゲームはもうひと工夫ほしいよな一。だが、エディットできるのは○。

（神奈川県／JACKY・？歳）

安いし、問題数は多いし、操作性もいい。その他にも一見して悪いところはないようだが、肝心かなめの解答に納得のいかないものが多い。色がついてはじめて、答えが解るなんて、お絵かきロジックの風上にもおけない問題ばかり。色つき問題は、最初から色つきで塗りつぶさせろ！

（新潟県／ジェネシスFAN・21歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

16位
RAY MAN

甘いささやき

独特のキャラクタなので、好みで分かれると思うが、私はこれまでにない親近感を覚えた。細かいアクション（動作）も愛嬌があってよい。ゲームの方もたまにタイミング的に辛い場面もあるが、慣れてしまえば苦にはならず、サクサク進めてとても楽しく感じる。グラフィックも綺麗だし、「Yeh！」の声もいい。これでプレステと同時発売ならとてもよかったのに。

（千葉県／KBN・20歳）

キャラクタの動きが非常にリアル！ 複雑な操作をしなくても、そこそこ進めるのはいいと思う。タイミング取りが結構シビアなので、ソニックシリーズのような気軽なプレイができないのは、少し残念。だけど、全体的な完成度は高いと思う。

（新潟県／同級生・19歳）

とにかくグラフィックが美麗／6万色以上を使用していることが生きています。手足と胴体が離れた不思議なキャラ「レイマン」のコミカルなアクションも見事で、その表現、豊かな動きは一見の価値あり。豊かな色彩と音楽（やられた時の効果音もイイ）、そしてリアルなキャラの融合も巧みです。

ただし、こういったソフトにありがちな難易度の高さがプレイの壁になっているのが残念。楽しむためには、アクションの腕を鍛えないといけませんが、それだけのある価値はあるソフトです。

（愛知県／愛の自爆装置・21歳）

グラフィックが超キレー！！ すっごくかわいくってセンスもよい。初めにプレイしたときは、少し難しくてどうしようかと思ったけれど、コツを掴めばスイスイ進めて気持ちいい。キャラもあっかんべーなど、かわいい動きで楽しませてくれる。特に空中に浮いている玉（？）を取った時の音と演出が超お気に入り。（愛知県／あるらぱぱ・18歳）

なんじゃーこの難しさは！ 進むにつれてどんどん技（？）を覚えていくが、すぐにそれらをフル活用しなければ進めなくなるので、少しも能力の上がった気がしない。ただ、ゲームとしての出来はものすごくよい。グラフィック、音楽、ともに日本に輸入されてくるだけあって、高品位だし、ゲーム性もいい感じ。手応えのあるゲームを求める人には、強烈に勧めます。

（新潟県／MCD・21歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

17位 シュトラール 秘められた七つの光

甘いささやき

あまりにも古い絵柄を見て避けてしまうむきもあろうが（ゲームオーバー時のキャラは別人なのに）、ゲームを始めると意外と気にならない。システムは昔のLDゲームとはいえ、単純なだけにハマるのだ。ミス一つでアウトというシビアなところも刺激的だ。エンディングは多数存在し、難易度設定もあるので何度でもプレイできる。何人かでワイワイ遊ぶのにも意外と適しているように思う。値段が安いこともよい。

（愛知県／愛の自爆装置・21歳）

個人的にはこういったタイプのゲームが好きなので買った訳だが、フルスクリーンアニメーションで活躍するアレクシスがかっこよく見えた。

ただ、指示通りボタンを押したつもりなのに死んでしまったことがしょっちゅうあった。それに主人公の冒険と世界の創造はまったく関係ないと思える。でも彼の冒険活劇見たさについついプレイしてしまう。

（北海道／知及小太郎・20歳）

辛いつぶやき

キツイ。かなりキツイ。何がキツイって何を楽しめばいいのやらサッパリわからない。アニメがでて矢印がでて、その矢印の方向にボタンを押して終わり。何やそれ？　しかもそのアニメが汚いときたら、もう救いようがない。ユーザーをなめているとしか思えない。これからメーカーさんには、こういうクソゲーを作ったままほっとくのでは無しに、反省してゲームを作ってほしい。

（兵庫県／たけちゃん・16歳）

絵のチープさ、画質の粗さ、音声の少なさについてはあえて目をつぶろう。しかし許せないのは入力関係のおそまつさだ。画面の端に出る見にくいカーソル、あいまいな入力判定、理不尽なボタン連打など、プレイ環境をことごとく破壊している。LDゲームの性質の上にあぐらをかいてやしないか？　もっとプレイヤー本位になってゲーム作りをしてほしい。

（千葉県／カットオフ・22歳）

つまらない。何度かやってしまうと次の動作が読めてしまってすぐに飽きる。HARDモードにして行動指定を消しても暗記してしまっているのであまり意味がない。内容は意味不明だし…。頼みの綱の48種類あるエンディングも絵が1枚でてくるだけじゃやる気しないよ。4800円でも高いぞ。

（千葉県／エイスカペラ・17歳）

48種類のエンディングが存在するということだが、僕は序盤から先へ進めません／　難しすぎる／　しかもその「難しい」というのが、ゲーム内容ではなく、ただボタンを押すタイミングがシビアなだけ。それプラス連打も必要となってくる。はっきりいってプレイしていて嫌になってくる〃　いくらコンティニューできてもタイミングの問題だからどうにもならないと思う。

（大阪府／ひろお／・20歳）

まず最初のプレイで気になったのが、動画の粗さ。時折、動きが遅くなったり、横へのスクロールがぎこちない点が気になりました。それからしばらくプレイして気になったのが操作性の問題。かなり入力タイミングが厳しいと感じました。そして何よりも気になったのが絵の古くささと画面内の主人公との一体感を感じられないということです。このレーザーディスクタイプのゲームは、『ロードブラスター』のような乗り物に乗ってのバトルものか、『タイムギャル』のようなギャルゲー好きの人対象のものの2つのタイプが好まれると思います。このタイプのゲームが決してあきらめられたわけではないので、次回作に期待します。

（愛媛県／S．T．O・26歳）

最悪。もーこれ以上の言葉が見つからない。アニメーションの画面も汚すぎる。あれくらいの画面なら、他のちゃんとしたソフトのオープニングと同じかそれ以下である。まったくゲームとはいえないので、もうちょっと画面を良くしてほしい。これで4800円とは…。3600円ぐらい…、いやもっと低い値段にするべきだ。とにかくゲーム性は無いに等しい。まぁ、ともかくメディアエンターテイメントさん、がんばってください。

（埼玉県／赤い彗星シャア・16歳）

好評	20%	不評	80%

18位 ぱっぱらぱおーん

甘いささやき

いくら画面を横にしても、結局のところ落ちものにすぎず、新しいプレイ感覚は得られなかった。キャラのセンスも悪いし…。ただ、ゲームとしてみると、これがなかなか熱い／　新鮮さに欠けるとはいえ、連鎖の快感もあるし、対戦パズル好きならやってみる価値アリ。

（新潟県／ジェネシスFAN・21歳）

ストーリ、デモは、まるでNHK教育の人形劇のようでそれなりの味がある。パズル部分については、特筆すべきことはないのだが、常にキャラクタを動かして、球を投げ続けるところに、心地好い緊張感を感じる。できれば連鎖を考える時間と球を消すときの爽快感を高めるアイテム（ブロックをまとめて消すような何か）がほしいところだ。

（福島県／ゴリポンくん・25歳）

う～ん…、何だかわからんが、妙に燃えるパズルゲームだ。ゲームバランスを壊す気か／　と思いたくなるほどやたらと強い敵と、それゆえに苦痛にもなりかねないほどの忙しさをしいられるパズル部分。しかし、そのハンデを乗り越えながらプレイし続けるところに、このゲームの快感がある。ただし、ビジュアル関係はお粗末。登場するキャラの個性があまり強くない。唯一、象の話し声が、いかにもって感じで良かった。

（静岡県／白昼の残月・28歳）

辛いつぶやき

落ちものならぬ投げもの（？）パズルというアイデアは良しとしよう。しかし、この暗い画面はどうしたことか。シュールで可愛げのないキャラにはこれで合っているのかもしれないが、スピード感のないゲーム展開と連鎖などの表現の地味さが加わると、楽しさを見い出す余地がなくなってしまう。奇妙な味はあるが、シビアな難易度と少ないステージ数は致命的。ちょっと期待していただけに残念なソフトだった。

（愛知県／愛の自爆装置・21歳）

縦のものを横にしたからなんだって言うのだろう。もちろん良さもいろいろあるだろうが、横にしたため球が小さくなってしまい、ちまちました感じがする。だから連鎖で消しても、いまいち爽快感がない。これは消しものパズルにとっては、致命的なことである。

（神奈川県／安部正彦・21歳）

一言でいってしまうと『ぷよ』を横にして連鎖で綱引きを楽しむゲーム。聞こえはいいが、いざプレイしてみると押したら押しっぱなし、押されたら押されっぱなしの一方的な展開になることが多い。これはフィールドの狭さと球の量のバランスの悪さに原因があると思う。また、球が小さく地味なために連鎖を決めてもうれしくない。なんだかふた昔前のパソコンゲームをやっているようなむなしさを感じてしまった。アイデアはいいのだからもっと練りこんで作ってください。

（千葉県／シーカーズ・22歳）

横に向かってどんどん球をほうり投げていくのだが、連鎖でも作って見ようかと悠長にかまえるヒマはない。敵キャラクタがやたらと強いため、拾ってきた球を次から次へとほうり投げるだけ。ゲームをして遊んでいるというよりは、機械的な作業を繰り返しているといった印象を受ける。落ちものパズルにつきものの大量消しをする爽快感もない。登場するキャラクタは、魅力に乏しく、ストーリーも無理矢理くっつけているといった感じがする。なにより嫌なのは、敵に負けた後にすぐコンティニューができないこと。いちいちCDにアクセスするのはやめてほしい。ストレスが溜まりやすいパズルゲームだ。あと、ゲーム内容には関係ないが、象が掛けているメガネがでっかい鼻ピアスに見えるのは私だけだろうか？

（福岡県／ヤプール星人・20歳）

ルールは簡単なのだが、球がチマチマとしていて、いまいち画面が、見づらい気がする。なんで画面を横にする必要があったのか理解に苦しむぞ。ゲーム途中のデモもうざったいだけ。つけない方がいい。

（山梨県／あんどろう梅田・26歳）

ハガキが足りないので
割合はだしません

19位
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

甘いささやき

僕は待っていた。ジャレコがサターンで『燃えプロ』を出すのを!! まず、体がCGで動きも結構いい。ボールを打った後、守備画面が拡大されるのもうまい。あと、対戦だと、ピッチャー対バッターの2分割画面になり、かなり面白くなった。オート守備などで、初心者でもちゃんと遊べる。
(東京都／リオン・12歳)

辛いつぶやき

一言で言うと、すべての面で中途半端。守備時のグラフィック、選手の動きはヘボいし、実況も途切れる。ズームアップもいまいちテンポが悪い。その上読み込みも多いと来ているので「燃える」ことができない!! 全体的に大味で、すぐに飽きてしまう。長く続いているシリーズなのだから、もう少ししっかり作ってほしかった。
(大阪府／ひろお／・20歳)

発売日が何回も延期されたのに、この出来はなんなんだ。まず、守備に切り換わった時のグラフィックがすげ〜ショボイ。実況やウグイス嬢の声もイマイチ。これだったら前作のスーファミの方がよかった。このシリーズのファンは多分がっかりしていると思う。ジャレコさん、こういうことしてると、ユーザーはどんどん減っていきますよ。最悪だぜ。『燃えろ』は終わったのか。
(東京都／北野ファンクラブ・16歳)

『燃えろ』シリーズと言えば、ファミコンのスポーツゲーム界で一時代を築いたが、その中の大代表作『燃えプロ』最新作が発売されると言うので、飛びついてしまった。大火傷。あのファミコンの貧相なグラフィックで、本物ソックリのフォームの選手に大興奮したものだが、これは全然ダメ。これだったら『燃えろ』デラックスパックでも作れ。
(東京都／ひずぬま・22歳)

コラ／ ジャレコ!! ファミコン〜スーファミからの『燃えプロ』ファンをなめているのか。こんなものは、『燃えプロ』じゃない。ガリクソンだかサンチェだかがいたバグ付き初代からのファンの俺もいい加減トサカに来たぞ。なんだあのレンダリング&拡大ボロボロキャラは／ 選手が出る時に読み込むのもヤ・メ・テ・ク・レ。オープニングはちょっと『グレナイ』っぽくて、『グレナイ』より下だしさ。実況は、可もなく不可もなくといった出来だが、やっぱり『グレナイ』にも劣っている気がする。次作に期待だよ。
(兵庫県／ジャーシュー・22歳)

ハガキが足りないので
割合はだしません

20位
金沢将棋

甘いささやき

初めて将棋ゲームをして勝った。入門教室は初心者向けなので、非常にやりやすかった。色々な指定もできるので、これまたよし。将棋好きなら買うべし。
(奈良県／田中瑞章・18歳)

10秒将棋はテンポよくて最高／ コンピュータもそんなに強くないし、一番遊べるモードだと思う。
(佐賀県／尼さんフェチ・13歳)

辛いつぶやき

ほとんど秒殺／ 強すぎる／ この強さはハンパじゃない。これはアマチュア将棋2段とかそういうオヤジがやるソフトだ(それとも買った私がばかなのか!?)。そのくせ思考時間にばらつきがあり、せっかくのってきたリズムを崩す。いきなり2秒で返してきたと思ったら次は20秒だ。もうやる気なくすことうけあい。まあ、10秒将棋や詰め将棋、棋譜読み上げなど他の将棋にあるものはたいていある。が、マウスが使えない、10秒将棋のレベル設定なしでユーザーへの思いやりが感じられない。これからの将棋ソフトは強いだけでは生き残れないと思った1本だった。
(神奈川県／水無月・16歳)

最強の将棋ソフトというので、購入しました。以下、率直な感想を述べてみたいと思います。
将棋ソフトが強いということは、上級者にとって一番大事なことですが、レベル4、または最強の登竜戦で勝負すると、中盤以降のコンピュータが、1手を打つのに平均20分から30分考えるので、辛抱の時間を超えて、うんざりする。その結果、次の勝負をハイレベルでやろうという気持ちが起こりにくい。また、甘い手が多く、思ったほど強くない。コンピュータは、守りが弱くて駒損が多く、遊び駒がよく出来るので、勝ってもあまりうれしくない。挙げ句駒落ちで将棋をしても、打ち筋がワンパターンで、やっぱり甘い手が多く、勝つことができる。
結論としては、中級以下には最適だが、上級者には歯ごたえがなく、物足りない。本当に、あのコンピュータの思考時間には耐えられない。
(大阪府・池田周平・58歳)

確かに強いが、思考時間が長すぎる。コンピュータの作戦の幅が狭くて、駆け引きが全然味わえない。マウスに対応していないのが一番辛い。パッドではやりにくくて、白熱する勝負もあまり盛り上がらない。詰めが甘かったソフト。
(千葉県／フ菓子・23歳)

ハガキが足りないので
割合はだしません

21位
BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

甘いささやき

久し振りの横スクロールアクション。難易度の高さと自由度の高さが、アクションをやりまくっていたころの興奮を思い出させる。演出も凝っていてよい。しかもバックアップ対応で、クリアしたレベルなら、シーンまでは選べないものの、自由に遊ぶことができる。当たり判定が雑で、手前と奥の距離感がつかめないのは難。あと1発死が多すぎる。緊張感は出るけどね。
(愛知県／木村俊明・20歳)

何故か淡々と長時間遊んでしまうソフト。でも、悪いところもあることはある。まず、画面の奥まで行くとキャラが小さくなるため、立ち位置がよくわからず、曲がるときに引っ掛かることが多い。また、方向ボタンを入れながらのジャンプの失敗も多い。ほかにも垂直に歩けるんだったら壁も登れよ／ とか思ったりもする。目的がはっきりせず、1発死が連続しまくり、すぐ放り出してしまうが、5分後にはまたやってしまい、長い時間プレイしてしまう。何故なのかはよくわからないが、ゲーム自体がお散歩感覚だからだろう。今後の期待を込めて買ってみては? 期待しすぎると失敗するけど。
(神奈川県／水無月・16歳)

タイトル通り、ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ、である。ただひたすらジャンプするゲームなのだが、背景に奥行きがあり、拡大縮小機能もビシバシ使ってある。しかも、上下左右に加え、奥、手前にも移動が可能という新鮮さ。目的がはっきりしていないが、散歩でもしていると考えれば苦にならずに楽しめる。
(東京都／ミッチェル・17歳)

『ペパルーチョの大冒険』を彷彿とさせる、CG系スプライトキャラがポリゴン仕掛け世界を冒険、ゲームである。BUGちゃんが可愛くて、敵も愛嬌がある奴ばかりというのも継承している。アメリカ版『ペパルーチョの大冒険』なのだろうか。だとすると、前作よりもポリゴンステージによる3D表現を強化した続編っていった感じ。落っこちて死ぬことが多いのはまずいけど、アクションの完成度は高く、壁上りや奥移動は新鮮で面白い。遠近感と操作性がしっかりしていれば、もっと弾けた作品になっただろう。
(滋賀県／ダン之無等)

セーブ機能があるアクションてのは、だいたいがいいね。『ソニック3』とかがそうだよね。オレってアクションゲーマー歴長いと思うけど、これはかなりいい方。あまりぱっとしない某PSのアクションに対して、サターンは充実していると思うよ。セーブができることで、継続性が上がるし(熱中度は下がるケドサ)、3Dの仕掛けがよくできていてオドロキの連続。正味の話がこのゲームオススメだヨ。
(宮城県／クスリ・ペッパー・19歳)

ハガキが足りないので
割合はだしません

22位
爆笑！オール吉本クイズ王決定戦DX

甘いささやき

やはり、このようなクイズゲームが出たのなら、吉本が好きな人は買わねばならないだろう。登場する人物が、バラエティに富んでいるし、3種類の遊び方があるのもいい。その上このゲームは、ただのクイズだけでなくそれぞれの個性をふんだんに使ったミニゲームがある。それだけでも面白いのに、ロールプレイングゲームのようにクイズで敵モンスター（これがまた実写を取り込んであるのでいい）を倒していき、最終ボスを倒して姫を助けるという、至って単純だが吉本の芸人を使っているので笑いをさそうモードがある。1度はやることをお勧めしたい。特に多人数が集まった時にはいい。
（和歌山県／ZEROSU・16歳）

クイズ番組らしさがとてもよく出ていて圧巻。回答者になる吉本の芸人さんたちのパフォーマンスは、見ていて実に楽しいし、状況に応じて司会の島田紳助が、絶妙なツッコミを入れてくるのには驚いた。おまけにCMまで入るとは…。問題の内容に関しては、吉本関係のクイズを除けばほとんどが比較的やさしい問題なので、友人たちと楽しくプレイするのに最適と言える。ほかにも1人プレイ用のゲームモードやちょっとしたミニゲームも用意されており、「誰でも楽しめるクイズゲーム」に仕上げようとした気配りが、随所に見受けられるのには、大変好感がもてる。ただ、問題数が少ないのと、キャラクタのアクが強すぎるのが難点。クイズゲームの名を借りた「吉本芸人紹介ソフト」の危険がなきにしもあらず!?
（千葉市／安藤充謙・23歳）

よくも悪くも吉本ってカンジ。登場キャラがほとんど知らない人で、知っているのが今田、ナイナイぐらいなのがちと悲しい。あと関西ギャグはあまりにも刺激が強すぎて関東の人にはウケないかも。でもパワーは感じる。クイズは、割りと簡単なものが多いが、どちらかというとマニア向けか。とは言え、暇つぶしにはもってこいのゲームだと思う。暇な人に。
（東京都／せいぶ・14歳）

辛いつぶやき

意外とガンバッているのには、ビックリ。楽しませようとする製作者の気持ちが伝わってきます。…が、正直あまり面白くないです。吉本ギャグは好きな方なのですが、演出に難があるせいか、どうもギャグのキレがありません。寛平ちゃんのパワーがもっと出ていれば…。
（新潟県／ジェネシスFAN・21歳）

吉本らしさがあまり出ていない。ただ芸人を並べましたって感じ。吉本だったら、芸人にゲームを企画させるくらいの思い切ったことをしてほしい。大勢の芸人にゲームを作ってもらえばよかったのでは。
（鹿児島県／市民ジュン・11歳）

ハガキが足りないので割合はだしません

23位
戦略将棋

甘いささやき

サターンでは、将棋のゲームが割りと出ているが、このゲームの「CPUにいろいろな戦法を使わせられる」というのが面白いです。戦法も30通り以上あって、なかなか飽きなくてよい。コンピュータの思考時間も長くない。しかし、駒や盤をポリゴンで描く必要性は感じられない。天下統一モードは相手が強くてなかなか勝てないが、将棋が好きな人は買っても損はしないと思う。
（東京都／大西達郎・17歳）

すごい！　駒までポリゴン…。まさかこんなポリゴン将棋ゲームが出るとは思わなかった。凄く新鮮に感じられる。コンピュータにいろいろな戦略を使わせながらできるので、自分でも勉強になる。駒が見づらい気がするが、ポリゴンを使っている以上、仕方がないのだろう。
（岩手県／Mr. サターン・15歳）

なんとこの『戦略将棋』では、多彩な戦法をコンピュータに使わせるという、今までになかった将棋ソフトだ。戦法は「振飛車」「居飛車」「三間飛車」「棒銀」、防御陣形は「穴熊」「金矢倉」などが使える。だから、将棋を始めようという人は、このソフトで独学することも可能だ。それにコンピュータの思考時間が短いおかげでイライラしない。将棋に少し飽きたら、将棋盤をグリグリ回せば、また将棋がやりたくなってくる。何もかもポリゴンのこのゲームならではのところだ。天下統一モードは、もうちょっと派手な方がよかった。次回作は天下統一モードに一工夫してくれることを希望する。ポリゴンは歓迎だ。
（東京都／リオン・12歳）

ポリゴン。2年くらい前までは珍しかったこの言葉も、もうどこでも聞けるようになってきた。そんなこの時代にも、この使い方は「思いついても実行しない」種類のことだったのではないだろうか。それだけに、驚いた。ちょっと動作が重いけど、気になるほどではなく、盤を回したり、駒が回ったりするとさすがポリゴンと感心する。天下統一モードはよいわ〜。
（千葉県／アメリカくん・26歳）

辛いつぶやき

何でもポリゴンにすればよい、という安易な発想から生まれた将棋ゲーム。初めは物珍しさからグリグリ回して指してみるが、結局真上からの視点に落ち着く。まったく意味がなく、動作が鈍くなる害まである。その上納得のいかない指し方（定跡を指定したときに多い）をし、思考も長い。天下統一モードのキャラの絵も下手で、ここにもポリゴンの必要性は感じられない。リアルな将棋を目指したのだろうが、それが仇となってゲームがつまらなくなっている。安っぽくポリゴンを使ってはいけないという反面教師だ。
（神奈川県／石坂真・17歳）

ハガキが足りないので割合はだしません

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
テレカ進呈

3回掲載で好きなソフトプレゼント

読者の批評を大募集。ハガキの裏に①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「よい」か「よくない」、④住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネームを書いてP79の住所宛て、ゲーム成績表係まで送ってほしい。今回募集しているのは右の欄内のゲーム。批評文は、ハガキ1枚にゲーム1つを厳守。封書での応募もいいが、便箋1枚にゲーム1つにして、全部に④を書くように。でも、ハガキの方が採用率が高いぞ。また、都道府県名を省いた場合は、採用率が落ちるのでちゃんと書こう。

来月の批評対象

（サターン編）
ファーザー・クリスマス
日焼けの想い出＋姫くり
ガンバード
海底大戦争
EMIT　バリューセット
ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
結婚〜Marriage〜
クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜
ダライアス外伝
DX人生ゲーム
マジカルドロップ
湾岸デッドヒート
ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜
クォヴァディス
ブラック　ファイアー
テーマパーク
ゴジラ　ー列島震撼ー
バーチャレーシング　セガサターン
機動戦士ガンダム
北斗の拳
真・女神転生　デビルサマナー
Wizard's Harmony
カオス　コントロール
セガラリー・チャンピオンシップ
プロ麻雀　極S
麻雀狂時代　コギャル放課後編
（メガドライブ&MEGA-CD編）
ぺぺんがPENGO
サージカルストライク

しめきり1月29日（消印有効）

前人気 RANKING

カプコンの2大格闘アクションがワンツー態勢を形成した。この2本だけが、3桁ポイントを叩き出していることから、人気の高さが知れる。4位には発表直後の『同級生〜ｉｆ〜（仮称）』。直前の移植希望で1位になった実力ソフトだけに、今後も上位の常連になるだろう。この他のNECインターチャネルのラインナップにも期待していよう。このほか、サターンオリジナル人気ゲームの続編『パンツァードラグーン　ツヴァイ』も登場。『VF2』以後も期待ソフト目白押しだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	ヴァンパイアハンター	カプコン	2月23日	137
2	3	ストリートファイターZERO	カプコン	1月26日	111
3	4	サクラ大戦	セガ	今春	70
4	初	同級生　〜if〜（仮称）	NECインターチャネル	未定	68
5	10	ガーディアンヒーローズ	セガ	1月26日	64
5	初	パンツァードラグーン　ツヴァイ	セガ	今春	64
7	初	ファイティングバイパーズ	セガ	未定	61
8	16	天外魔境外伝　第四の黙示録	ハドソン	未定	59
9	初	電脳戦機バーチャロン	セガ	未定	56
10	7	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	'96年	53

期待の声

・バンプレストの『ロボット混戦RPG』の情報を載せて。
（熊本県／西本弥史・22歳）

・お願いだから、他誌で取りあげられる前に『ダービースタリオン』の特集をしてください。
（東京都／清水貴士・14歳）

・『バーチャ3』『ファイティングバイパーズ』の連載をしてほしい。
（長崎県／渡辺一郎）

・もっと『キング・オブ・ファイターズ '95』の情報を。
（三重県／伊藤幸一・22歳）

・『ガーディアンヒーローズ』や『ルナ』の特集をしてください。
（大阪府／池村聡・15歳）

・『パンツァードラグーンツヴァイ』に期待。グラフィックの方が期待されているが、やはり音楽の方に期待したい。
（香川県／横山浩一・17歳）

・『天外魔境外伝第四の黙示録』とPLGSに期待している。
（埼玉県／本村牧村・12歳）

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
11	18	ルナ　ザ　シルバースター	角川書店／ゲームアーツ	今春	48
12	11	ドラゴンフォース	セガ	3月22日	42
13	16	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	3月	41
14	13	THE KING OF FIGHTERS '95	SNK	今春	37
15	14	餓狼伝説3	SNK	今春	36
16	15	ダービースタリオン（仮称）	アスキー	未定	34
17	20	3×3EYES〜吸精公主〜S	日本クリエイト	今春	32
17	―	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	3月1日	32
19	―	きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称）	キッド	4月5日	31
20	―	誕生S　〜Debut〜	NECインターチャネル	未定	29

サターン移植希望 RANKING

相変わらずナムコソフト強し、のランキング。1位、2位、6位、7位と無双の人気を見せる。『鉄拳』の順位は落ち始めたが、代わってプレイステーションオリジナルの「リッジレーサー　レボリューション」がランクインしてきた。

3位の『ドラゴンクエストⅥ』は、スーパーファミコンで発売されたばかりの人気作。続編がニンテンドウ64で作られることがほぼ決定しており、移植は難しいだろう。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	2	鉄拳2(業)	ナムコ	アクション	30
2	4	リッジレーサー(業)(プ)	ナムコ	スポーツ／レース	23
3	3	ドラゴンクエストⅥ(ス)	エニックス	ロールプレイング	19
4	6	同級生2(パ)	エルフ	アドベンチャー	15
5	7	ポリスノーツ(パ)③(プ)	コナミ	アドベンチャー	14
6	―	リッジレーサー　レボリューション(プ)	ナムコ	スポーツ／レース	13
7	1	鉄拳(業)(プ)	ナムコ	アクション	12
7	9	インディ500(業)	セガ	スポーツ／レース	12
9	7	バーチャストライカー(業)	セガ	スポーツ／サッカー	11
9	―	マーヴルスーパーヒーローズ(業)	カプコン	アクション	11

メーカーに直撃

SNK、セガのクロスライセンス契約に喜んでいたのも束の間、その後SNKは、プレイステーションに参入した。プレイステーションで予定されているSNKタイトルには、サターンに見られないものもある。その中で、最もサターンFAN読者の興味をひくであろう『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』の移植の可能性についてSNKの梅本さんに直撃したぞ。「今のところ検討中で、はっきりした事は言えません」とのお返事。まずは、現在決定しているタイトルに力を注ぎ、その後…ということだろうか。

希望の声

・サターンに出してほしいゲーム。
①『ドラゴンナイトⅣ』
②『DE・JA』
③『ファイナルファンタジー』
④『ドラゴンクエスト』
⑤『アフターバーナー』
（愛媛県／宮田一人）

・バンプレストはサターンでソフトを出さないのかなー。『ロボット大戦』シリーズをやりたい。プレイステーションの『S』は声がでるのですごく欲しい。
（千葉県／斉藤由紀）

・何〜!! どういう事だ？『同級生〜if〜』は18禁じゃないだと!! それじゃPCエンジンと同じじゃないか。たのむ、インターチャネルよ考え直してくれ。あと『同級生2』も移植して!!
（神奈川県／プーププ）

・どうしても知りたいのですが、サターンで『イース』シリーズは出ないのでしょうか？　できれば『イースⅠ・Ⅱ』がしたいのですが、オリジナルでもかまいません。セガ・ファルコムは今いずこ。
（兵庫県／アドル・クリスティン）

・現在のサターンのサッカーゲームはいまいちの物が多い。そこで『実況ウイニングイレブン』を移植してほしいのですが、可能性はあるんでしょうか？　また、スーファミでは『パワプロ3』が出るらしいけど、サターンでの計画はないのでしょうか。
（愛知県／加藤昌浩）

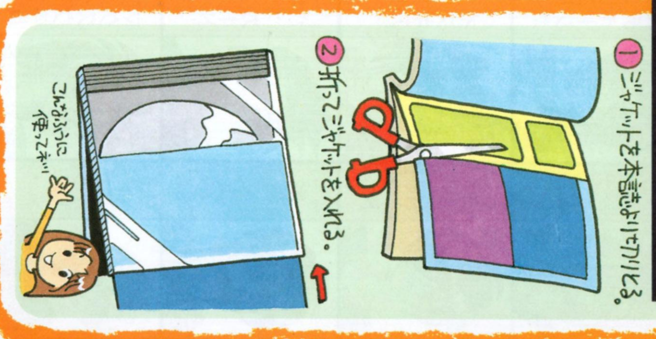
※データは本誌No.1・2合併号のアンケートから無作為に500通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(P)はPCエンジン、(G)はゲームギア、(メ)はメガドライブ、(ス)はスーパーファミコン、(サ)はセガサターン、(プ)はプレイステーション、③は3DOを表します。

Wizard's Harmony
ウィザーズハーモニー

発売日	発売中
発売元	アークシステムワークス
開発元	アークシステムワークス
予定価格(税別)	4900円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	65・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

『ウィザーズハーモニー』は、ゲーム中の行動の自由度の高さや、300を超える豊富なイベントが魅力の育成シミュレーションゲームだ。

このジャケットの使い方



シミュレーションゲームといえば膨大なデータがつきもの。というわけでここでは一部のイベントの紹介、そして1年後の魔導検定の合格へ少しでも近づけるデータを掲載してみた。

©ARC SYSTEM WORKS

キャライベント発生条件ガイド

日曜日は、1週間のうちでルーファスが独りで自由行動できる唯一の日だが、そのときに外出を選択すれば、様々なキャラクタと偶然街中で出くわすことがある。決まった季節（6～9月は夏、それ以外は冬）に各キャラの所定の場所へいけば、高い確率でイベントが発生する。

キャラクタ			
シンシア	冬　学内広場	夏　市場通り	冬　市場通り
ジャネット	夏　市場通り	夏　中央広場	冬　施療院
ラシェル	冬　市場通り	夏　中央広場	冬　よろず屋
アリシア	冬　公園	夏　宝石店	冬　図書館
システィナ	夏　市場通り	夏　施療院	冬　神殿
ミュリエル		夏　図書館	冬　本屋
セシル		夏　市場通り	冬　洋服屋
メリッサ	夏　本屋	夏　図書館	冬　中央広場
ソーニャ	冬　本屋	夏　図書館	冬　劇場
真琴	冬　本屋	夏　洋服屋	冬　市場通り
ジョルジュ	夏　公園	夏　森	冬　よろず屋
レジー	冬　遊戯場	夏　食堂	冬　市場通り
マックス	冬　施療院	夏　学内広場	冬　図書館
チェスター	夏　施療院	夏　公園	冬　図書館
蒼紫	夏　よろず屋	夏　森	冬　劇場
生徒会長	夏　???	夏　魔法学科	冬　普通学科

仲間集め用完全データ

Wizard's Harmony ウィザーズハーモニー

ゲームが始まって一番最初にやらされるのが仲間集め。実は、各キャラの出現パターンは一定なので下の表を参照すれば必ず会いたいキャラに会うことができる。仲間同士の相性を考慮してメンバーを組むのも良し、単純に好きなキャラだけを集めるのも良しだ。

暁眠22日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ	暁眠25日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ
学内広場	――	チェスター	学内広場	アリシア	ジャネット
寮	ジョルジュ	ジャネット	寮	――	シンシア
闘技学科	真琴	――	闘技学科	ジョルジュ	蒼紫
普通学科	アリシア	――	普通学科	ミュリエル	――
魔法学科	セシル	メリッサ	魔法学科	システィナ	セシル
図書館	――	ミュリエル	図書館	――	――
森	――	蒼紫	森	真琴	マックス

暁眠23日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ	暁眠26日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ
学内広場	ジャネット	シンシア	学内広場	――	チェスター
寮	レジー	――	寮	レジー	ジャネット
闘技学科	マックス	蒼紫	闘技学科	ラシェル	マックス
普通学科	――	セシル	普通学科	セシル	ミュリエル
魔法学科	システィナ	チェスター	魔法学科	メリッサ	――
図書館	メリッサ	ソーニャ	図書館	――	ソーニャ
森	――	――	森	真琴	――

暁眠24日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ	暁眠27日 場所	(1回目の行動) 登場キャラクタ	(2回目の行動) 登場キャラクタ
学内広場	シンシア	――	学内広場	アリシア	ラシェル
寮	――	ジョルジュ	寮	――	シンシア
闘技学科	ラシェル	蒼紫	闘技学科	真琴	ジョルジュ
普通学科	アリシア	システィナ	普通学科	――	システィナ
魔法学科	――	ソーニャ	魔法学科	ソーニャ	チェスター
図書館	ミュリエル	――	図書館	メリッサ	――
森	レジー	マックス	森	レジー	――

VALUABLE CD JACKET

Wizard's Harmony
ウィザーズハーモニー

キャラクタ紹介

得意・不得意科目　完全一覧表

ルーファスと部員達は、年度の最後にある魔導検定に合格しなければならない。合格の条件は、炎、水、土、風の全ての魔法の数値と魔導書、一般教養、暗記の数値のうちの2科目以上が検定の目標点に達していることだ。各キャラの苦手な科目は勉強量を増やした方がいいだろう。

↑平均的に伸ばすのが一番安定している

	炎	水	土	風	魔導書	一般教養	暗記
ルーファス	4	4	4	4	4	4	4
シンシア	2	5	5	5	3	2	5
ジャネット	5	2	3	7	2	4	2
ラシェル	4	5	2	6	3	4	3
アリシア	1	7	3	5	4	7	6
システィナ	3	3	2	4	7	5	3
ミュリエル	2	4	2	3	6	5	5
セシル	2	3	4	6	3	4	6
メリッサ	5	2	5	5	4	2	3
ソーニャ	4	3	5	1	5	6	3
真琴	4	4	1	5	3	6	4
ジョルジュ	6	1	4	6	3	4	3
レジー	5	4	5	5	2	5	6
マックス	1	6	5	5	4	3	3
チェスター	7	1	4	6	5	6	3
蒼紫	3	3	5	5	2	6	3

表中の1から7までの数字は、1が最も苦手、7が最も得意ということを表す

各キャラ相性データ

実際の人間関係よろしく、このゲームでもキャラとキャラの間に相性というものが存在する。表は、横軸のキャラが縦軸のキャラをどう思っているかということを表している。相性の悪いもの同士が同じ科目を勉強すると効率が上がらないし、良いもの同士ならばその逆になる。

↑イベントによって仲が良くなることもある

	ルーファス	シンシア	ジャネット	ラシェル	アリシア	システィナ	ミュリエル	セシル	メリッサ	ソーニャ	真琴	ジョルジュ	レジー	マックス	チェスター	蒼紫
ルーファス		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
シンシア	A		E	A	C	B	B	C	E	B	C	B	F	E	B	C
ジャネット	C	G		D	E	C	C	D	F	D	C	E	E	D	D	D
ラシェル	C	A	E		F	B	C	B	E	D	B	C	D	C	D	C
アリシア	C	C	E	D		C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E
システィナ	D	C	D	D	D		C	D	D	D	C	D	C	C	D	D
ミュリエル	C	D	C	D	D	D		D	D	C	D	E	D	E	D	C
セシル	B	D	E	D	E	D	D		C	D	E	D	D	D	D	D
メリッサ	C	C	F	C	D	C	B	C		E	E	C	E	D	C	C
ソーニャ	D	E	D	D	D	D	D	D	E		C	D	G	D	E	D
真琴	D	F	C	C	E	D	D	D	E	D		D	D	D	D	C
ジョルジュ	C	D	D	C	D	D	C	D	D	D	B		E	C	C	C
レジー	D	D	C	C	D	C	D	D	C	D	C	D		E	E	D
マックス	D	D	C	C	E	D	D	C	E	E	C	B	E		D	D
チェスター	E	E	D	D	E	D	D	E	D	E	D	D	E	D		D
蒼紫	D	D	E	D	E	D	D	D	E	E	D	D	E	D	D	

表中のアルファベットは、Aが最高の相性、Gが最低の相性ということを示す

CONTENTS

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル……98
銀河英雄伝説……100
クロックワークス……101
天地を喰らうII ～赤壁の戦い～……102
ソード・アンド・ソーサリー……104
提督の決断II……108
エアーマネジメント'96……112
三國志 英傑伝……113
ウイニングポスト2……113
アローン・イン・ザ・ダーク2……114
サイバードール……116
爆れつハンター……118
グラディウス デラックスパック……120
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説……122
重装機兵レイノス2……123
2度あることはサンドアール……124
FIFAサッカー'96……125
リンクルリバーストーリー……126
ロジックパズルレインボータウン……127
駿才一競馬データSTABLE一……127
GOTHAII・天空の騎士……128
ぐっすんおよよ……128

©田中芳樹／TKSW／徳間書店／Micro Vision・本宮ひろ志／モト企画／集英社／CAPCOM・MICRO CABIN・KOEI・Infogrames Multimedia S.A.
※このページの「天地を喰らうII ～赤壁の戦い～」の写真はアーケード版を、「ソード・アンド・ソーサリー」の写真は3DO版の画面写真を使用しています。

SCOOP 1

画面初公開!!

ワールドアドバンスド 大戦略ファン待望の続編が登場！

発売予定日	3月15日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	5人交代
開発元	セガ	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%（1月8日現在）

前作のシステムをもとに、ソ連軍キャンペーンを実現！

あらかじめことわっておくが、『作戦ファイル』には、前作のキャンペーンは入っていない。しかし、前作がなければ、遊べないというわけではない。『作戦ファイル』単体で遊べるパッケージになっているのである。

内容としては、前作にはない新しいキャンペーンを収録し、さらにスタンダードモードのマップが多数収録される予定。スタンダードモードのマップは、前作のキャンペーンで登場したものや、今回新たに作成した戦場のマップなど、30以上。ひとつの戦局を戦術を駆使して戦うという、ウォーゲーム本来の醍醐味を思う存分楽しめる。マップ中には、今回新たに登場するユニットもあるそうなので、兵器マニアは要チェック。

⬆見かけは前作と変わらないが、内部的には若干改良されているらしい

まだガードが堅い開発者のコメント

『作戦ファイル』について当初は、情報が非常に少なかった。どうもなにか、隠し玉があるらしい。もしや、おしゃれな(?)イタリア軍のキャンペーンがあるのでは?と思ったのだが、これは勇み足。きっぱりと否定されてしまった…。というわけで、右は開発者からのメッセージ。

「『作戦ファイル』では、初心者でも遊べるシンプルなマップから、かなりマニアックなマップまで多数用意しております。前作をプレイされた方でも、プレイされていない方でも手軽に楽しんでいただけると思います。開発も順調に進行しておりますので、発売までしばらくお待ちください。」

ソ連軍は第二次世界大戦をどう戦ったか？

今回収録されることが、はっきり決まっているのが、ソ連編だ。ソ連軍が歩んだ第二次世界大戦の道のりは、次ページに簡単にまとめてあるが、実際の戦線はさらに細かく分かれている。

ソ連軍の主な戦場は、ヨーロッパ戦線であり、ドイツとの戦いの歴史だ。当初は、ドイツと共同歩調を取りながらバルト各国を制圧していった。フィンランドは善戦したが、圧倒的な戦力の差に沈黙。しかし、フランスを落としたドイツ軍の攻撃に、ソ連軍は敗走。モスクワまで攻め入られたのだが、大国ソ連の持久力は半端ではない。じりじりと押し戻された戦線は、逆にベルリンへと達した。

『作戦ファイル』では、序盤は撤退作戦という、非常に高度な戦略をシミュレートすることになりそう。絶頂からの転落というドイツに対し、どん底から反撃に出るソ連編は、なかなか楽しめそうだ。

⬅我が軍とは、ソ連軍のこと。メッセージは、当然ソ連軍から見た戦況になっているというわけだ

©SYSTEM SOFT／SEGA

前号で速報をお伝えしたこのゲームの真相が見えてきた。ユーザーの評価も高く、大反響を呼んだ前作のシステムはそのままに、新たなキャンペーン、新作マップを搭載！　『大戦略』ファンのためのサービス版ともいえる内容だ。

ソ連軍を中心とした第二次世界大戦年表

1938年	7月25日	日ソ軍衝突、張鼓峯事件
1939年	5月12日	ノモンハン事件
	8月23日	独ソ不可侵条約
	9月1日	ドイツ軍ポーランド侵攻
	9月17日	ソ連軍ポーランド侵攻
	9月28日	ワルシャワ陥落、独ソ国境および友好条約
	11月30日	ソ・フィン戦争開始
1940年	5月10日	ドイツ軍オランダ、フランス、ベルギー侵攻開始
	6月14日	ドイツ軍パリ入城
1941年	4月13日	日ソ不可侵条約
	6月22日	ドイツ軍ソ連侵攻（バルバロッサ作戦）
	10月2日	ドイツ軍モスクワ攻略作戦開始（タイフーン作戦）
	12月5日	ドイツ軍モスクワ攻略戦中心、ソ連軍反撃開始
1942年	7月31日	ドイツ軍コーカサスへ進撃
	8月23日	ドイツ軍スターリングラードへ進撃
1943年	2月3日	スターリングラードのドイツ軍部隊降伏
	3月15日	ドイツ軍ハリコフ奪回
	11月6日	ソ連軍キエフ奪回
1944年	1月19日	ソ連軍レニングラード解放
	6月6日	連合軍フランス上陸（ノルマンディー上陸作戦）
1945年	1月20日	ソ連軍ドイツ領内に侵入
	4月16日	ソ連軍ベルリン攻撃開始
	5月2日	ベルリン陥落
	5月8日	ドイツ降伏
	8月9日	ソ連対日宣戦
	8月15日	日本降伏

前作からの推測

ソ連編のキャンペーンは、分岐しない7本のマップからなるミニキャンペーンだ。

どうやら、日本軍との戦場はありそうもなく、ヨーロッパ戦線が舞台であろう。参考までに、前作でソ連軍が登場したマップを右に示しておく。基本的には、ドイツ編の10マップの中から選抜されると予想できる。

このページの担当者は、個人的には対フィンランド戦をやってほしかったらしいが、それはなんとなく、スタンダードモードに入っていそうな予感がする…。詳細はまた、次号でお伝えしたい。

⬇キエフ戦は間違いなく入るらしい。この流れからいくと、独ソ戦が主な舞台ということだろう

特別企画　前作に登場した幻の兵器!?

もうみんな知ってるかもしれないが、『鋼鉄の戦風』にはいくつかの隠しユニットが存在した。特定のマップのある座標に初期配置されているので、興味のある人は探してみよう。

ハウニブ（ドイツ）
「インド攻防戦」X=1, Y=4

日本編最後のマップに登場。ナチスのUFOは、UFOマニアには有名で、実際に開発していたとされている。こいつは、対空戦闘に関してはまさに無敵だ。

➡なぜアダムスキー型なのか

キョウリュウ（日本）
「レイテ島上陸作戦」X=30, Y=42

⬆日本兵を玉砕から救えるか

アメリカ編に登場。トーチカ扱いの移動不可能ユニットなので、普通は発見できない。しかも、通常は森に隠れていて見ることはできない幻のユニット。

機械化兵（アメリカ）
「アメリカ西海岸上陸作戦」X=45, Y=1

日本編に登場。全翼機フラインググラムは、実際に開発していたが、さすがにパワードスーツはSFの世界。陸戦には無敵を誇るが、足が遅いのが欠点。

➡見るからにスタジオぬえ系

はたして？今回も？変な兵器が？登場するのか？

前作に存在した、これらの兵器のことを考えると、『作戦ファイル』にも謎の隠しユニットが存在するのではないかと期待を持つのは自然なことだろう。

とすると、ソ連軍の秘密兵器？「それは白熊だ」というまことしやかなウワサもある。砲塔が5個もある、とんでもない戦車とかも、史実には実在したらしいが。

ソ連軍が登場する前作のマップ

マップ名	開始日	キャンペーン
バルバロッサ作戦	1941年6月21日	ドイツ
スモレンスク攻略	1941年7月10日	ドイツ
キエフ大包囲戦	1941年8月27日	ドイツ
モスクワ攻防戦	1941年10月27日	ドイツ
タイフーン作戦	1941年10月27日	ドイツ
ブラウ作戦	1942年7月5日	ドイツ
スターリングラード攻防	1942年9月12日	ドイツ
ハリコフ奪回作戦	1943年3月4日	ドイツ
ツィタデレ作戦	1943年7月4日	ドイツ
ドイツ本土防衛戦	1945年2月7日	ドイツ
ノモンハン前哨戦	1939年5月12日	日本
ハルハ河の激戦	1939年6月26日	日本
日本本土決戦	1946年3月1日	日本
コロネット作戦	1946年3月1日	アメリカ

※記事中の「作戦ファイル」は、新作の「ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル」を、「鋼鉄の戦風」は、前作の「ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～」を指します。

SCOOP 2

タイトル・画面初公開!!

徳間書店が参入

小説、アニメで大人気のタイトルが
ウォーシミュレーションで
サターンに登場

銀河英雄伝説

小説、オリジナルビデオアニメ、ゲームと幅広いファンを獲得してきた『銀河英雄伝説』。原作の小説が出版されてから10年以上もたっているが、ファンの根強い指示を得ており、人気の落ちる気配はない。その原作の壮大なストーリーとビデオアニメのキャラクタ、メカのデザインを生かしたゲームとしてサターンに登場する。その艦艇のCGを初公開だ。

発売予定日	未定	CD枚数	未定
発売元	徳間書店	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロビジョン	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(1月8日現在)

帝国軍と同盟軍がおりなす壮大なストーリー

『銀河英雄伝説』はゲームもシリーズ化され、多機種で数多く出ている。サターン版のゲームも登場ということで、一足早く紹介だ。

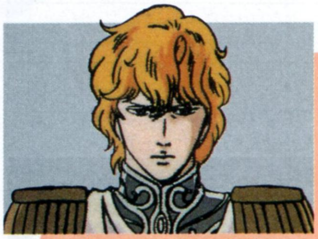
プレイヤーは宇宙艦隊司令官長官となり、自軍の全ての艦隊を自由に動かすことができる。帝国軍、同盟軍どちら側からでもプレイでき、エンディングも数種類用意されているので、長く遊べるぞ。

⬆ヤン・ウェンリーの優秀な副官で後に妻になる、フレデリカ

⬅同盟軍の休息のひととき。楽しいこの時も帝国軍に勝つまで長くは続かない

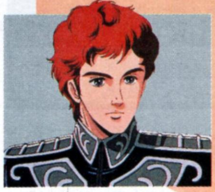
ビデオアニメと同じキャラクタが登場

ビデオアニメと同じキャラクタが帝国軍、同盟軍合わせて100名程登場。それぞれに個性豊かなキャラクタたちがイベントシーンでは、描き起こしの動画を含めアニメーションをするという演出がなされている。原作のストーリーを生かすイベントが多数用意されており、おなじみのキャラクタがどんな表情を見せてくれるか楽しみだ。

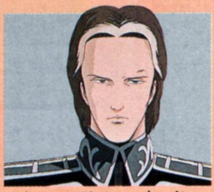


ラインハルト(帝国軍)

ヤン・ウェンリー(同盟軍)



キルヒアイス
(帝国軍)



オーベルシュタイン
(帝国軍)

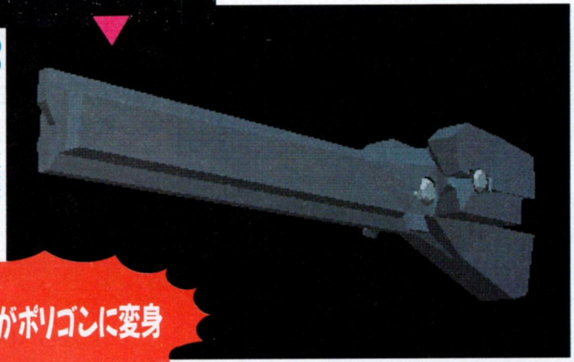
アッテンボロー
(同盟軍)

Ⓒ田中芳樹／TKSW／徳間書店／Micro Vision　メカニックCG監修・メカニックコンセプト　加藤直之　※画面は開発中のものです。

ポリゴンの艦艇がアニメーションする宇宙艦隊戦

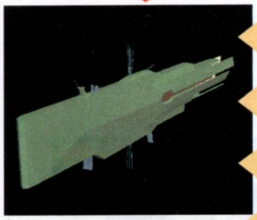
戦闘はリアルタイムで展開し、大艦隊を自由に操作して敵軍と戦う。戦闘シーンはビデオアニメに登場する数十種類の宇宙艦艇がポリゴンで表現され、アニメーションするとのこと。これは、かなり見応えがありそうだぞ。

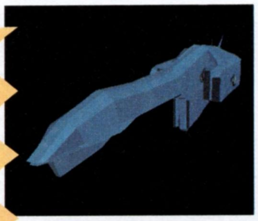
ラインハルトの旗艦ブリュンヒルト。美しさは倍増されそう

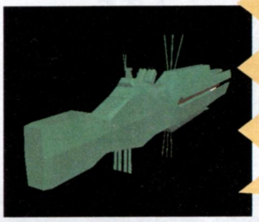


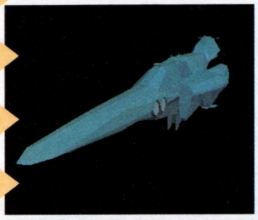
アニメの艦艇がポリゴンに変身した。すべての艦艇がポリゴンで表現されている

アニメがポリゴンに変身

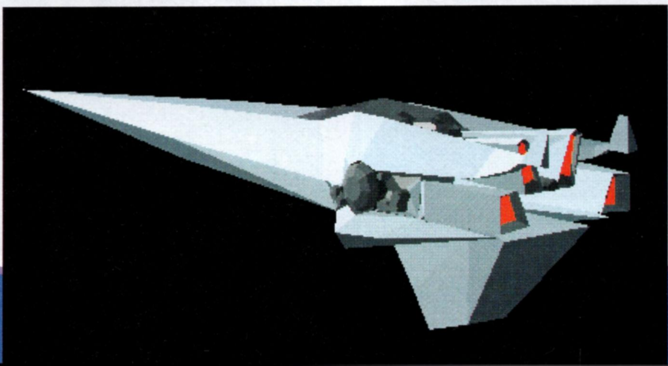








着々とCG化されていく艦艇



またまたハマってしまいそう

クロックワークス

あまりにも有名な『テトリス』。あのゲームを一人で作った男、アレクセイ・パジトノフ監修の最新作がサターンに登場。今度は時計の世界から脱出するという、アクションパズルゲームだ。また眠れない夜を過ごす人が増えそうな、サターン版『クロックワークス』の初公開画面を見てくれ。

発売予定日	6月下旬	CD枚数	1枚
発売元	徳間書店	複数プレイ	2人同時
開発元	アクシズ・アート・アミューズ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月8日現在)

テトリスのアレクセイ・パジトノフが作ったアクションパズルゲーム

主人公がある朝目を覚ますと、目覚まし時計が突然怪物に変身して、時計の世界へ吸い込まれてしまうところからゲームが始まる。

プレイヤーは無数のドットの上を前後左右に移動しながらゴールを目指し、全50面をクリアして脱出するのだ。しかし触れると弾き飛ばされる敵が、ドット上を回転したりして楽には進めない。

アクション性の強いパズルゲームになっており、指さばきが勝負の行方を左右しそう。

パジトノフの最新作だ

どちらが先にゴールするかを競う2人同時プレイモードもある

©Callisto Corp.／Spectrum HoloByte,Inc, All rights reserved／徳間書店
※画面は開発中のものです。

SCOOP 4

サターン移植決定!!

3年前の興奮が、今サターンに甦る！

天地を喰らうII 赤壁の戦い

発売予定日	今春	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(12月28日現在)

本宮ひろ志の人気コミック、「天地を喰らう」の生き生きしたキャラクターたちが画面狭しと暴れまくる。原作のパワーを見事なまでに再現した傑作だ。

カプコンの傑作アーケードゲームがサターンに復活!!

カプコンの傑作アーケードゲームが、また一つサターンで息を吹き返す。その名も『天地を喰らうII～赤壁の戦い～』。本宮ひろ志の人気コミック「天地を喰らう」を題材にしたアクションゲームである。原作のファンはもちろん、原作をまったく知らない人でも充分に楽しむことが可能だ。

⇧こんな大きなキャラがたくさん動き回るのだ。馬がイカスぜ

⇧張飛らしいパワフルな投げ技が炸裂！　まるで対戦格闘ゲームのようだ

痛快！ 横スクロールアクション

このゲームは、同社の『ファイナルファイト』シリーズと基本システムがよく似ている。『ファイナルファイト』のキャラを「天地を喰らう」の豪傑に置き換えたものだと言っても、あながち見当違いとはいえないだろう。カプコンおなじみの横スクロールアクションゲームは、比較的簡単な操作で次々と迫り来る大量の敵をバシバシとやっつける、その爽快感がおもしろさの核となっている。このゲームも例外ではないが、武器や乗り物の存在が原作の世界観を構築するうえで重要な役割を果たしている点も忘れてはならない。ゲーム中に、さまざまなビジュアルが自然な形で挿入されるおかげで、原作を知らない人でもストーリーの流れをある程度理解し、楽しむことができる点にも注目だ。

⇧「どっりゃあぁぁ～」と思ったら、味方でした。ごめんちゃい

⇧凝った演出がゲームを盛り上げる

©本宮ひろ志／モト企画／集英社／CAPCOM

個性あふれる豪将たちが豪快に暴れまくる!

『天地を喰らうII』の魅力は、その完成されたゲームシステムだけではない。個性の光る魅力的な登場キャラたちもこのゲームを盛り上げる重要な役割を担っている。プレイヤーが選択できる5人のキャラは動きや技などにおいてそれぞれ原作を意識した個性的な特徴付けがなされており、使うキャラごとに別のゲームになるといっても言い過ぎではないほどだ。ビジュアルのみだが、要所要所に劉備や孔明などの有明人たちも登場して話を盛り上げてくれるぞ。

⬆魏延のどこかで見たような必殺技

⬇肉弾戦だ! 武器なんていらん、馬もいらねぇ、体が基本じゃあ!

⬆フル装備の関羽はめっちゃたのもしい。飛び道具でも食らえっ!

行く手を阻む強力な敵たち

ある意味、プレイヤーキャラよりも目立っているともいえる敵キャラたち。とくにボスは、図体が大きかったり、派手な武器を振り回したりと、われらが関羽や張飛ですら霞んでしまうほどの迫力を秘めている。そんな彼らもこのゲームの魅力の一つである。存分に戦いを楽しもう。

⬅ラブリーな3姉妹がお相手だ。よっしゃあ燃えてきたぜ

⬆⬆めちゃくちゃ強そうな奴だ。食らったら死ぬぜ、普通

プレイヤーが操る5人の豪傑を紹介

八十二斤の青竜刀を武器に勇名を馳せる、文武を兼ね備えた武将。攻撃力、防御力共に高く、バランスが取れている。

酒と戦いをこよなく愛す。猪突猛進で粗野なところがあるが、憎めない一面も持ち合わせる。つかみ技を得意とする。

無口で冷静沈着、そして大胆。数々の武勇に示されるが如く、その武才は高く評価されている。素早い攻撃を身上とする。

老いてなお強し。61歳という高齢にかかわらず、その武勲は若者に引けを取らない。弓矢を使用した長距離戦が得意だ。

非道の太守を裏切り、劉備の元に身を投じた。積極的な戦法を好み、ジャンプ、タックル攻撃を得意とする。防御力も高い。

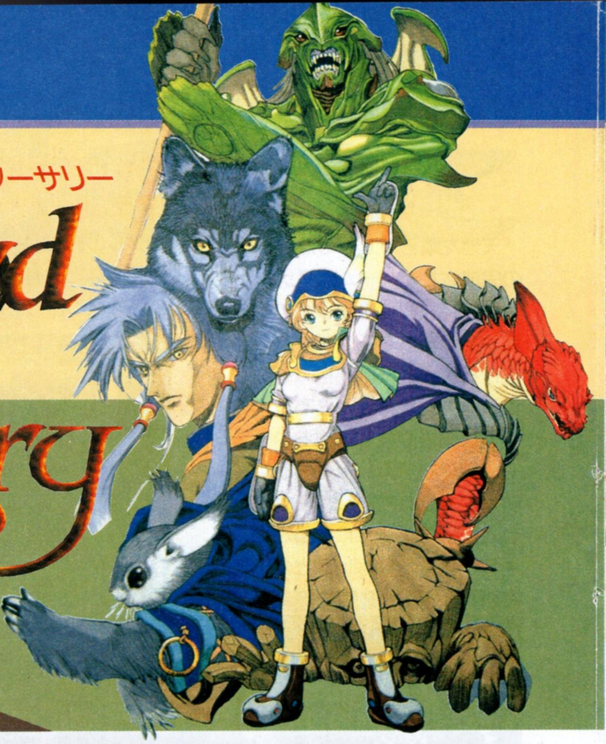
※画面写真はすべて業務用のものです。

SCOOP 5

タイトル初公開!

ルシオンと一緒に広い世界へ旅立て

Sword & Sorcery
ソード・アンド・ソーサリー



マイクロキャビンのRPGが、3DOからサターンに移植。魔法使いの少女ルシオンがつづる、剣と魔法の世界の物語がはじまる!

発売予定日	'96年春	CD枚数	1枚
発売元	マイクロキャビン	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロキャビン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	35%(1月5日現在)

マイクロキャビンから、大型RPG移植決定!

次世代機には、いわゆる「RPG」というジャンルに相当するゲームが少ない。ポリゴンを駆使したアクションやシューティング、格闘も楽しいけど、やっぱりRPGがやりたいよね。そこで朗報だ。あの、『リグロードサーガ』を開発したマイクロキャビンから、今度は魔法使いの女の子が主人公のRPG、『ソード&ソーサリー』が発売されることになったのだ。

もともとソード&ソーサリーは、'95年の9月に3DOのソフトとして発売され、今でも人気の高いRPGである。しっかりしたストーリーはもちろん、キャラクタの性格設定も個性的だ。誰でもお気に入りのキャラができるようなゲームなのだ。

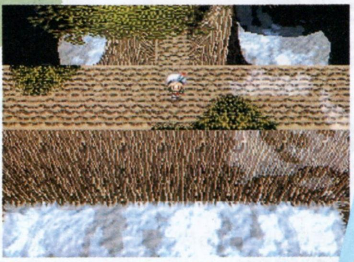
しかし「誰にでも楽しめる、今までにあったRPGの次世代機版」というだけのゲームではない。見おろし型のフィールドマップは、マイクロキャビンがつちかってきた3DCGの技術が駆使された、ポリゴンとテクスチャによって構成されている。これによって高低も表現され、アニメチックな中にもリアルさが見られるぞ。

ミミナガ

⬆モールベアという種族の、『戦士の一族』とよばれる村の防衛を担当する一族の跡取り息子。しかし臆病者である。戦闘中に地震を起こして、敵を攻撃するという特技をもつ

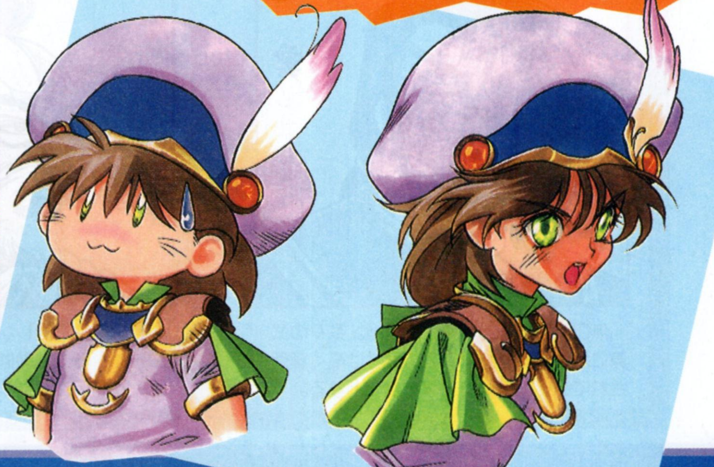
ルシオン

⬆大魔法使いコッキンドールの元で魔法の修行にはげむ少女。楽天的な性格に加えて行動力もある。口癖の「にゃはっ☆」が出るとかならずなにかとんでもないことをしでかす大胆な性格をしている



⬆フィールド、建物など、マップはすべてポリゴンとテクスチャで描画

サターン版ルシオン初公開!

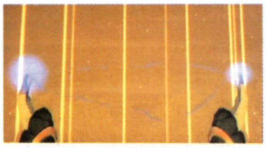


©MICRO CABIN/イラスト:中北晃二

※サターン版と記載されている画面以外は、すべて3DO版の写真です。

すべてはルシオンのヒマつぶしから始まる

世界に名だたる大魔法使い、コッキンドールが住むピナコテイクの塔。そこにはコッキンドールを魔法の師として修行に励む、ルシオンという女の子が暮らしていました……というイントロから、ソード&ソーサリーの物語は始まる。病気を治してもらうのにコッキンドールを訪ねてきたエルゴートだが、コッキンドールは用事で不在。そこでエルゴートは、なぜかルシオンと旅に出ることになるのだ。もっとも、ルシオンにとってはただの退屈しのぎ。ところがそのルシオンの行動力と正義感によって、いつしか目的は「悪の魔法使い退治」になるのである。


オープニングのムービーだ

スタート地点、ピナコテイクの塔内部

イベントもマップ上で、フィールドキャラのまま行われる

ストーリーの展開は、ルシオンのせいでかなり強引に進んでいくぞ

なんとあのキャラたちがしゃべる!?

さて3DOからサターンに移植されるにあたり、いちばん大きく変わった点は、「登場キャラクタがしゃべるようになる」、これにつきるのである。気になる声優は2月発売のサターンＦＡＮで発表されるので、乞うご期待。なんでここで発表しないかというと、移植記念に、主人公ルシオンの声優当てコンテストが開かれるからなのだ。このコンテストの詳しい要項は、107ページを見てね。

3DO版では実現できなかった、しゃべるソード&ソーサリー。もちろん、豪華声優陣だ！

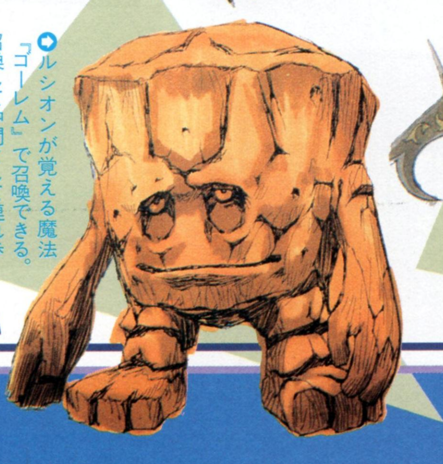
エルゴート

20代前半の男性。夜になると狼人間になってしまうという奇病にとりつかれ、その病気を治すために旅をする真面目な若者だ

カネヨン

リザードマン。竹を割ったようなさっぱりとした性格をしている。リザードマン最強といわれる強者で、二刀流で戦う

ゴーレム


ルシオンが覚える魔法『ゴーレム』で召喚できる。召喚して仲間として連れ歩くと、レベルアップもする

ビオメルダー

甲殻人と呼ばれる固い外殻を持った種族。鷹揚とした性格で、信義を尊び義を重んずる男である。甲殻人のなかでもひときわ立派な殻を持つ。甲殻人たちの街、ラスアルダスに住んでいる

世界の平和のため(?)に、ルシオンとその仲間が行く！

ソード&ソーサリーには、街、ダンジョン、それらをつなぐフィールド、と3種類のマップがある。フィールドでは時間が流れているので、歩けば朝から昼になり、太陽が沈んでそのうち夜になるぞ。街を出歩く人々と話したかったら、日の出ているうちに街に入らなければならないのだ。

フィールドにも高さの概念が

ルシオンと旅をする各キャラの表情も、サターン版では一新されることに！

あちこち壊す、これ常識

途中で木箱や岩が邪魔をして前に進めない、なんてことがある。そんなときは、その障害物を壊してしまうことができるのだ。ただ障害物を壊すためには、「破壊力」というものが必要で、これは武器に、いわゆる攻撃力とは別に設定されている。障害物にはそれぞれ壊すために必要な破壊力が設定されているので、武器の破壊力が足りないと、何度殴っても壊れてくれないぞ。

力不足で壊せないことも多いのだ

壊すとアイテムが出てくることも

バトル中も……

自キャラとの間に障害物がある敵キャラを攻撃してみよう

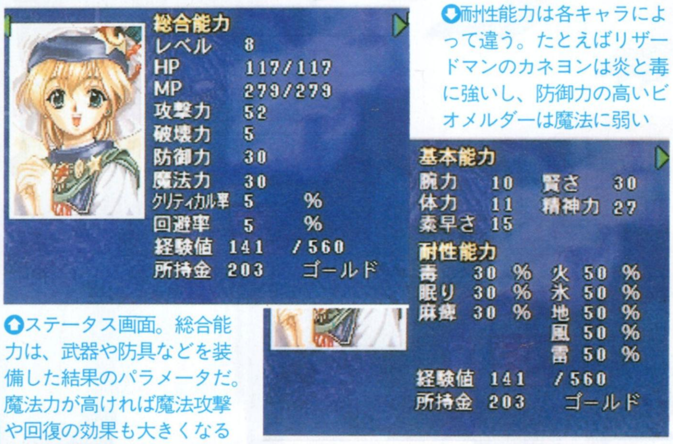
すると障害物に攻撃してしまうのだ。武器にもよるけどね

誰でも遊べるカンタンシステム

キャンプメニューでは、パーティのステータスの確認やアイテムの使用といった基本的なことができる。武器や防具の装備など、当たり前だがきちんとやっておこう。

また休息を実行すれば、HPは完全に、MPは最大値の半分まで回復して、次の日の朝になる。時間調整などにも使えるぞ。

キャンプメニュー。戦闘中以外だったら、いつでも開けるぞ



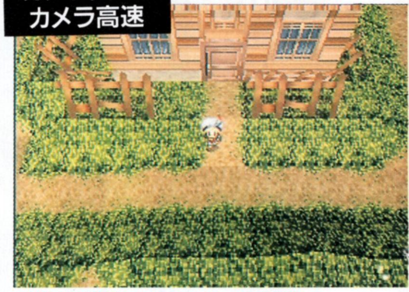
耐性能力は各キャラによって違う。たとえばリザードマンのカネヨンは炎と毒に強いし、防御力の高いビオメルダーは魔法に弱い

ステータス画面。総合能力は、武器や防具などを装備した結果のパラメータだ。魔法力が高ければ魔法攻撃や回復の効果も大きくなる

お好きなカメラアングルは？

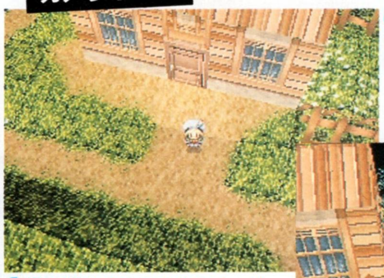
キャンプメニューで設定できるもののひとつに、このカメラアングルの設定がある。移動中のカメラ視点は、下の4つの中から好きに選ぶことができるのだ。2D表示っぽいのや3D表示っぽいのまで、バリエーションはけっこうある。マップに高低があるので、場所によって見やすかったり見にくかったりするぞ。気分でいろいろ変えてみるのもいいよね。

カメラ固定・カメラ高速



視点が固定される。カメラ高速ではカメラの動きが速いので、ちょっとルシオンが遅れる感じだ

カメラVR1



視点がぐるぐるとまわる。ルシオンが動くと背景の動き方も変わるので、酔っちゃうかも

カメラVR2

視点がぐっとさがり、本格的な３D表示になる。手前が高いと奥が隠れてしまうのが難点

※サターン版と記載されている画面以外は、すべて３DO版の写真です。

フルポリゴンのバトルフィールドで迫力のジオラマバトル

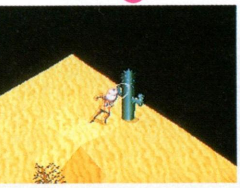
戦闘は、フィールド上ではランダム。ダンジョン、塔などの建物の中を歩いているときには、特定の場所を通るときにも戦闘となる。戦闘シーンは斜め上から見おろしたふかん型の3D表示で、敵、味方関係なく素早い順にコマンドを入力して行う。素早さが高いキャラなら他のキャラが1回行動する間に2回行動できたりするぞ。

自分の行動の順番がまわってくると、まずは移動場所を決定してから戦闘のコマンドを入力することになる。攻撃、防御、アイテム、武器交換、逃げる、の5つのコマンドは誰でも使えるが、特定のキャラしか使えない特殊コマンドもあるぞ。たとえばルシオンの『魔法』や、ミミナガの『アースクエイク』などがそれだ。

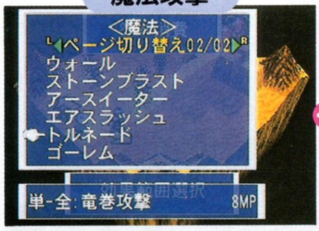
通常攻撃

まずはここで『攻撃』を選ぶ

次にターゲットを決めて……


攻撃！ 走っていって、たたっ切る！

魔法攻撃



魔法の選択画面。LかRボタンで魔法の切り換えができる

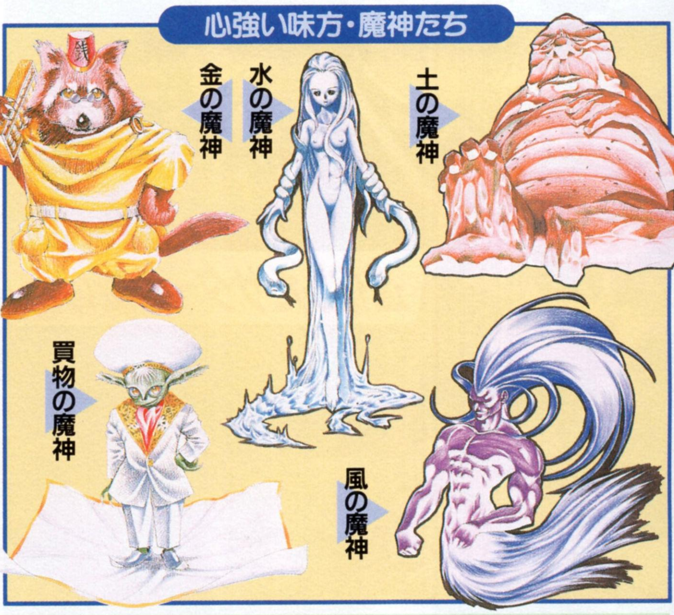
全体にかけられる魔法は、効果範囲を選択できる

アイテム『魔神の壷』ってなあに？

冒険の途中で『魔神』と呼ばれるアイテムを手に入れることができる。一見ただの壺なのだが、中に様々な魔神が封じ込められているのだ。召喚すると、いろいろな魔法攻撃をしてくれる。魔法が使えないキャラクタでも、MPを消費して召喚をすれば魔法攻撃をしかけられるのだ。

宝箱に入っている場合もあれば、誰かがくれる場合もあるぞ

心強い味方・魔神たち



ルシオンの声優当てコンテスト

天下無敵のお騒がせ娘、でもファンも多いんだよね、のルシオンにとうとう声がつく！ さてこれを記念して、ルシオンの声優当てコンテストが開催されるぞ。右のデータを見て、あなたが「ルシオンの声だったらこの人しかいない！」と思った声優さんの名前をハガキにひとり書いて、下のあて先まで送ってね。当たった人の中から抽選で3名さまに、ソード&ソーサリーに出演している声優さんのサイン色紙等をプレゼント。締め切りは2月2日必着だ。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「ソード・アンド・ソーサリー声優当てコンテスト」係

Rusion's Data

年齢：15歳
職業：魔法使い見習い
住所：ピナコテイクの塔
身長：155センチ
体重：46キログラム
3サイズ：上から78-58-79
足のサイズ：23.5センチ
血液型：B型
特技：水晶玉占い
趣味：帽子に飾る羽根を集めること
性格：楽天的、直感的、活動的
好きなもの：かわいいもの
嫌いなもの：退屈
好きな言葉：笑う門には福きたる
好きな色：青、緑
好きな音：指の関節の鳴るパキパキした音
好きな魔法：スリープ（羊がかわいいから）
口癖：「にゃはっ☆」

ルシオン迷言集

大艦隊を指揮して歴史を変えろ!

WWIIゲーム

提督の決断II

進化したサターン版の姿!

⇔オープニングデモなど、すべてのデザインが変わった!

海軍を中心に細かい戦略

『大戦略』シリーズとはまた違った視点で戦争をシミュレートするのが、『提督の決断II』だ。

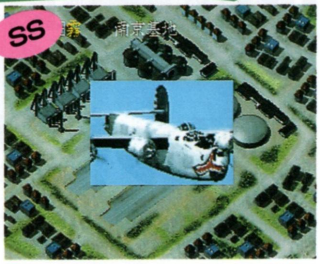
ヘックスの戦場は、戦術を再現するには適しているが、大局的な戦略を表現するには疑問が残る。

⇧広大な海を舞台に連合艦隊が大活躍する

ひとつひとつの軍艦は、艦隊という集合になり、艦隊全体は連合艦隊となる。さらに、連合艦隊は海軍に、海軍は大日本帝国に属する。このようにこのゲームでは、国家の軍事、外交方針の決定から各艦艇の操作まで、たくさんの事柄をシミュレートできるのだ。

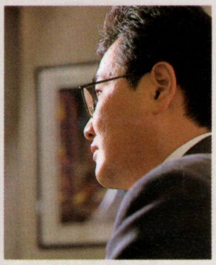
SFC版からこんなに変わった!

⇧かなり前に発売されていたSFC版。よく移植されてはいる



⇧同じ爆撃シーンでもこんなに変わった。リアルな映像を満載している

開発者が語るサターン版の魅力!



株式会社光栄
開発チーフ

最近続々と新作を発表してくれて、サターンユーザーとしては頼もしい限りの光栄。今回は、メインシリーズのひとつである『提督の決断II』を開発中ということで、光栄本社を強襲。いつもはガードが堅い光栄だが、快く開発チームのチーフの方がインタビューに答えてくれた。ただ、ちょっと写真は勘弁ということで、このような写真になった。

海戦の雰囲気を思う存分

——サターンでは、『ワールドアドバンスド大戦略』がすでに発売されていますが、それに対して『提督の決断II』はどういった位置づけになるのでしょうか?

光栄　あちらは、あくまでも陸戦が主体で、『提督』は海軍を主体にシミュレートしていますから、アプローチは明らかに違うと思います。

——『大戦略』は、いわゆる子供の考える「戦争ごっこ」の具現化と言えると思うのですが?

光栄　そうですね。こちらの方が大局をシミュレートしていますから、データ的に細かく表現できていると思います。『大戦略』をやってみて、ユニットそれぞれの相対的な性能差に疑問を感じた人は、プレイしていただきたいですね。

Windows版よりいい?

——サターン版で、特に意識して開発している点はありますか?

光栄　やはり、32ビット機ということで、大きな可能性を持っていますから、その能力を十分に引き出したいと考えています。

——SFC版とは違うものに?

光栄　そうですね。見た目はだいぶ

©KOEI

SCOOP 6

新着画面初公開!!

海軍を主体とした、広大な戦略ゲームをパソコンから移植。

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	2人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	10800円	バックアップメモリー	413・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(95年12月28日現在)

を忠実にシミュレート！

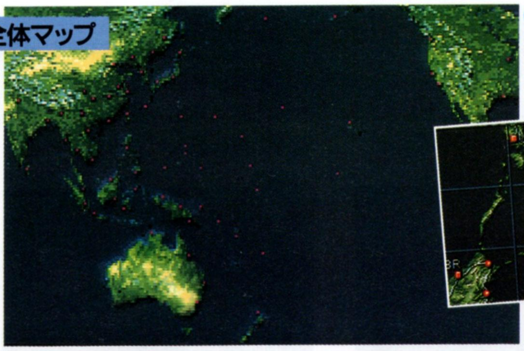
広大な太平洋を艦隊ごとに指揮

さまざまな要素をどうやってシミュレートするかということだが、基本的には艦隊という単位での操作がメインとなる。

いくつかのシナリオがあり、艦隊の初期配置は異なっている。プレイヤーは、戦略目標を達成するために、各艦隊を移動させていく。その任務は、基地の陥落であったり、あるいは防衛のために敵艦隊をせん滅することであったりする。

キャンペーンシナリオの場合は敵国を降伏させることが最終目標。会議で決まった戦略目標を随時達成しながら戦っていく。

⬆艦隊単位に艦艇を分割。任務に応じて艦隊名なども付けられるのだ

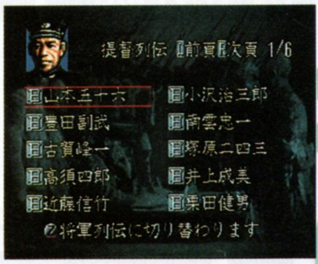


⬅➡太平洋全体が舞台。細かい指示は部分マップで行う

あくまでも主役は指揮官たち

ウォーシミュレーションの場合、兵器主体の戦争ごっこになるのが常だが、このゲームではタイトルの通り提督が主役なのだ。

各艦隊や基地には、指揮官となる提督や将軍を配置することができる。指揮官の能力によって、艦隊の能力が向上したりする。どの艦隊をだれに指揮させるかというのが重要で、勝敗に大きく響く。



⬆データベースで提督や将軍の解説も見ることができる

登場する主な提督・将軍

大日本帝国

山本五十六
最も有名な海軍提督。開戦当時の連合艦隊司令長官であり、真珠湾攻撃を成功させた。

小沢治三郎
連合艦隊最後の司令長官。捷一号作戦では、囮部隊としての任務を成功させている。

草鹿任一
ラバウル航空基地の指揮をとった。激戦のラバウルを、自給自足で終戦まで戦い抜いた。

山下奉文
マレー電撃戦を成功に導いた名将軍。が、その才能故に、上層部に疎まれてしまう。

アメリカ合衆国

C.W.ニミッツ
真珠湾攻撃の大敗後、太平洋艦隊司令長官に任官。米海軍の復興と反撃に尽力した。

R.A.スプルアンス
ミッドウエイ海戦で勝利を得る。大和出撃に対し、戦艦で挑もうとしたが、果たせず。

W.F.ハルゼイ
ガダルカナル攻防戦に勝利した不屈の猛将。本来、初の東京空襲も彼が敢行した。

D.マッカーサー
フィリピン撤退時の「アイ・シャル・リターン」はあまりにも有名。有能な陸将である。

違いますよ。特に戦闘シーンは、まるで違うゲームのようです（笑）。

——やはりポリゴンなども使うということですか？

光栄 今回は、ポリゴンエンジンは使用していないんですが、ポリゴンでモデリングした兵器の映像や、実写の動画映像をふんだんに取り入れています。

——Windows版にも、実写が使われてましたよね。

光栄 話していいのかな？（笑）本当は、Windows版の映像は、もともとサターンのために用意したものなんです。あちらの部隊から、貸して欲しいという要請がありまして。

——とすると、サターン版はWindows版を超えていると？

光栄 ある部分はそうです。実写映像は断然多いですし、オープニングなども違います。

——ぜひサターンユーザーに見て欲しい部分はどこですか？

光栄 やはりエンディングですね。苦労してクリアしてよかったと思える感動を与えますよ。

まだまだつづく光栄のサターン戦略!?

株式会社光栄
広報
高津弘樹

多数の新リリースで期待大の光栄。今後の新作予定はどうなっているのか聞いてみた。

「もちろん予定はあります。光栄の方針で『多機種展開』というものがありますから、すでに他のハードで出したものも考えられるでしょう。サターンの能力に関しては当社としても関心がありますから、オリジナルも作りたいですね。えっポリゴンですか？『三國志』の格闘ゲーム…。あったらおもしろいですね（笑）」

戦略解説 やることはいっぱい…だから奥が深い

このゲームでは、やることがいっぱいあって複雑なのだが、戦略的な要素で簡単にまとめると以下のようになる。ショートシナリオの場合、期間中に会議がない場合もあり、限られた戦力で目標の達成を目指すことになる。

コマンドは、基本的に1カ月単位で実行できるものと、1日(1ターン)単位でできるものがある。

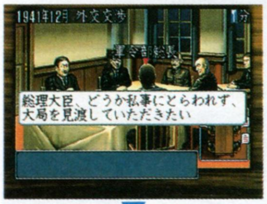
戦略の全体図

会議 緊迫感のあるカードシステム

毎月1日は会議の日。会議では、外交、作戦目標、予算配分、物資配分、兵員配分、兵器生産、基地運営の各項目について話し合う。

会議に出席するのは、総理大臣、外務大臣、大蔵大臣、参謀総長、海軍軍令部総長など。プレイヤーは海軍軍令部総長となり、さまざまな駆け引きを経て自分なりにゲーム(戦争)を有利に展開するようにし向ける。

この会議のシステムは、カードを使った駆け引き。カードの種類によって、発言できる回数や拒否できる回数も決まる。カードを出すタイミングが微妙なのだ。



相手が提示した案に不服なので説得した

相手は「拒否」のカードを持っていた

このような密室での会議が月1回行われる。なにやら不思議な画面?

結果

結局戦線布告は12月17日に決定。歴史とは違う方向に動き出した

全体管理 国家の軍事面をすべて統括

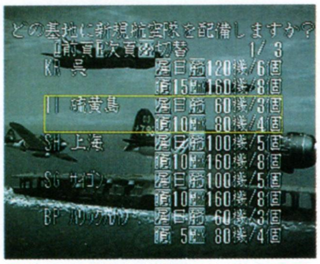
兵器生産と基地運営に関しては会議の項目で触れたが、実際はこの項目はプレイヤーが自由に設定できる。艦船の生産や、航空機の生産機数などは、月に1回しか実行できないということだ。また、会議での予算が決まったら、それをさらにどの項目にいくら使うか振り分ける。予算の配分は後々の新兵器開発に影響してくる。

艦艇建造の指示も月1回。でも、完成までの月数はかなりかかる

基地管理 細かい指示で救われることも

全体マップ中の主要都市、戦略拠点には軍事基地が存在する。基地を落とし、母港までの補給線をつなぐことによって、毎月の収入などが変わってくる。

各基地には航空隊と陸戦隊が配備され、海軍管理下にある基地には、プレイヤーが指示できる。戦力の配備やそれらの任務を設定、委任することも可能だ。



基地に配分する航空機の数は重要だ。敵の出現しそうなところに集中

艦隊管理 艦隊を送り出すまでが勝負

艦艇は、複数の艦を艦隊として組織し行動にあたる。任務に応じて艦隊を展開しておくわけだが、常に航行しているわけにもいかない。損傷した艦は修理が必要だし、燃料がないと動けない。

そんなわけで、寄港するタイミングというものがあるわけだ。寄港した時は補給、修理はもちろん、艦隊の再編成なども実行できる。

準備

物資を補給しておかないと、沖で立ち往生なんてこともあるから重要

出港

補給には丸1日かかった。これでやっと出航の指示が出せるわけだ

大日本帝国兵器名鑑① 艦艇編

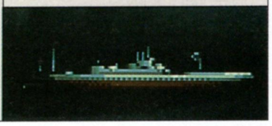
日本艦艇は米艦艇に対して優れた性能、構造を持っていた。特に潜水艦、空母の建造技術は高く、奇抜な設計のものもあったようだ。

大和 誰もが知っている超弩級戦艦。有効な実戦には投入されなかったが、ゲーム中は非常に使える艦である。

赤城 画期的な三段甲板を持っていたが、使いものにならず、改修された。搭載機数が多いので、ゲームでは重宝。

吹雪 吹雪級駆逐艦の一番艦。同型艦が24隻存在した。駆逐艦は火力に乏しいが、対潜水艦戦に必要不可欠。

伊400 もともとはパナマ運河爆撃用に開発された潜水空母。画期的だったが、作戦は中止。ゲーム中では、艦載不能。



戦術解説 攻撃開始までの準備で勝負が決まる

実際のゲームの流れとしては、簡単に説明すれば、以下のようなフェイズに分かれている。

移動命令では、主に艦隊の航行に関するコマンドを実行でき、双方のコマンド入力後に同時に動く。このとき、各基地や艦のレーダーで補足できた敵は、記録が残る。攻撃命令では、さらに偵察機で索敵したり、発見した敵に攻撃を仕掛けることとなる。

攻撃命令で双方のコマンドを入力し、戦闘が発生する場合には攻撃画面となる。

作戦を考えて艦隊を移動させる

移動命令でできることは、寄港中と航行中ではちょっと変わる。寄港中は、敵の攻撃を受けた場合に反撃できないので、早めに補給を受けたらすぐに出航するのが得策。必要に応じて兵は休ませる。

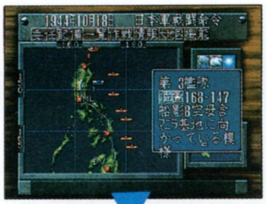
各コマンドには行動力が設定されていて、行動力がなくなるとそれ以上のコマンドが実行できない。海上では1ターンで移動するときの航路を指示できるが、行動力いっぱいに移動してしまうと攻撃命令が実行できないので困りもの。状況に応じて移動していかなければならない。

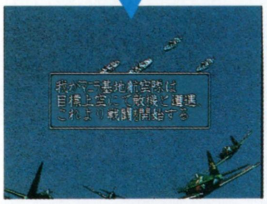
⇧目的に応じて艦隊の配置を決める。攻めるか？　守るか？　それが問題

敵艦隊を追跡しろ

移動命令実行後、敵を見失ってしまったら、偵察機を飛ばして索敵しよう。敵を捕捉しておかないと、攻撃できないのだ。

敵を発見できなかったときは、過去の索敵記録から、敵の移動先を推測し、後を追うのが定石だ。現実の戦争と同じく、情報戦が占める割合は大きい。


⇧潜水艦や基地が敵艦隊を発見してくれた

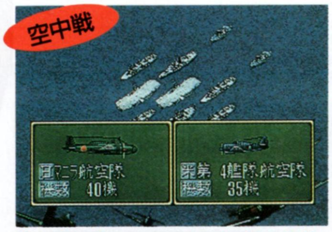

⇧これで攻撃に移れる。航空隊で出撃！

敵を補足したら砲撃・空撃

敵艦隊を追っている場合は、攻撃可能範囲内まで近づいていれば襲いかかることができる。砲撃と空撃とがあり、砲撃戦では大艦の数が多い方が当然有利。ただし、かなり近づかないと砲撃戦には持ち込めない。

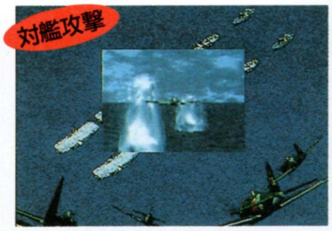
空撃の場合は攻撃範囲が広く、敵を捕捉していれば大抵は攻撃可能。ただし、武装によってその能力は大きく変わるし、なにより空母に爆撃機を搭載していなければ意味がない。

基地攻撃に関しては、目標が動かないので簡単ではある。しかし、敵の地上部隊を掃討し、陸戦隊を上陸させないと占領できないので、犠牲も大きくなる。最初に空撃するのが有効だ。



⇧艦隊に襲いかかったが、敵も艦載機を飛ばしていた。空中戦だ！

⇧基地攻略の第一歩は、空撃にあり。じわじわと兵を消耗させていく



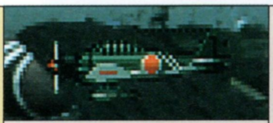
⇧艦隊に攻撃成功の図。だが、命中しないと戦果が上げられないのだ

サターンならではの動画処理！

⇧⇧戦闘シーンには、動画がふんだんに利用されている。サターン版だけのオリジナルだ

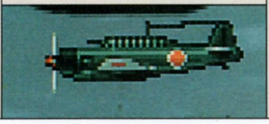
大日本帝国兵器名鑑②　航空機編

日本航空機の開発技術はずば抜けたものがあった。零戦神話が崩れ去っても、乏しい資材と困難な開発環境で、レシプロ戦闘機の傑作を生み出しつづけた。



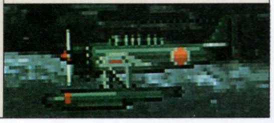
零戦五二型　零戦は、後継機開発の遅れからいくつかのタイプが作られることになった。五二型は、涙ぐましい改修の産物。

彗星　零戦より速い艦載爆撃機であったが、開発が遅れ、実戦投入が遅すぎた。ゲーム中では配備が始まれば有効。



一式陸攻　大戦中を通じて活躍した名攻撃機。魚雷も装備できる優れもので、ゲーム中もかなり有効に利用できる。

瑞雲　非常に高い機動性を持った水上偵察機。爆撃機としても使用可能だが、ゲームでは偵察任務しか行えない。



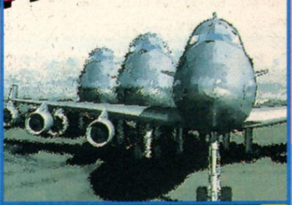
SCOOP 7

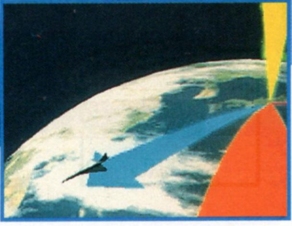
画面初公開!!

世界を舞台に航空会社を経営する

AIR MANAGEMENT '96

エアーマネジメント





SFCからの移植かと思いきや全然違う。

発売予定日	3月22日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	4人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(95年12月28日現在)

すっかり変わったサターンの画面

SFC生まれのビジネスゲームがサターンの機能で生まれ変わった

もともとSFC用として開発されたビジネスゲームがサターン版となって新登場。単なる移植ではなく、画面全般がすっかり変わり、タイトルも変更。

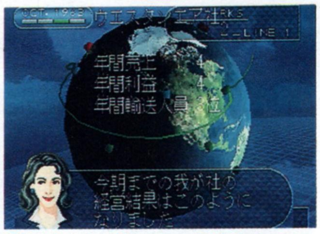
内容的にも『エアーマネジメント』からいくつかの変更があり、堂々のサターンオリジナル版として仕上がっている。

マップは、球形の地球が拡大縮小回転。コマンドもおしゃれに配置

航路を開発して事業を広げよう

ゲームは航空会社を経営するシミュレーションだ。といっても難しくはなく、いかに会社を大きくしていくかを競うボードゲームのようなもの。

プレイヤーは航空会社をまかされた社長だ。新しい航路を確保して、利用客を延ばしていこう。赤字決済が1年続くと倒産だ。



業績を上げないと、倒産なんてことも。計画的に事業を拡張しよう

新路線就航!

他社よりも速く新しい都市に乗り入れて、独占していくのだ

部下を有効活用する会社運営

会社経営といっても、社長1人で何でもできるというわけじゃない。有能な秘書が傍らに付き、経営をアドバイスしてくれる。

有能な幹部たちも4人いて、各種交渉を行ってくれる。逆に、幹部の数しか交渉できないという制限もあるのだ。しかも、交渉は必ずしもうまくいくとは限らないし、何カ月にも及ぶ場合がある。しかし新しい都市への乗り入れなどには、交渉は欠かせない。人材活用もポイントのひとつだ。

交渉

航路開拓のためには、各都市との交渉が必要

会議

会議では、社員の意見を聞けて参考になる

多人数プレイが楽しいボードゲーム要素

ゲームの世界で、会社を経営しているのは、プレイヤーばかりではない。ほかに3人の社長が存在し、会社を経営している。

それらは、それぞれ人間が操作することができ、最大4人まで同時プレイ可能だ。それぞれのシナリオに設定されている目標に、最初に達したプレイヤーが勝ちだ。

いろんな物件の売買や、株の取り引きもあって、白熱したマネーゲームが繰り広げられる。

キャンペーン

キャンペーンなどを積極的に利用して、停滞している路線も復活!

事業拡張

ホテルを建てると売上だけでなくいろいろな効果が期待できる

©KOEI

RPGのような新システムで キャラクタへの思い入れも深くなった

『三國志』といえば『光栄』と連想させるほどの看板商品だが、この『英傑伝』はちょと違う。これまでの純然たるシミュレーションではなく、シナリオに沿ってストーリーが展開するのだ。

育成要素もある

プレイヤーは劉備玄徳となり、漢王朝復活のためさまざまな困難に立ち向かっていく。という『三國志演義』のおなじみのストーリーをたどっていく。

ようするに、劉備が主人公のRPGといった雰囲気のゲームなのだ。

個性的なポリゴングラフィックの一騎打ち画面。実はムービー

いざ一騎打ち！

現在はまだこの3枚の写真だけしかない。以下、次号以降で続報。期待していてほしい

三國志 英傑伝

光栄が贈る もうひとつの 三國志

発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30% 95年12月28日現在

おなじみの『三國志』が、キャラクタ本意、サターン本意で復活？

SCOOP 8

画面初公開

競馬場の雰囲気を楽しもう

SCOOP 9 新着画面初公開

Winning Post 2

ウイニングポスト 競馬シミュレーションゲーム

競馬シミュレーションとして、確固たる地位を築いたシリーズの最新作。サターンオリジナル要素も充実する予定で開発中？

発売予定日	3月22日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(95年12月28日現在)

RPGみたいなイベントもある 馬主体験シミュレーション

「馬もの」というジャンルが確立したゲームの中でも、特異なシステムなのがこれ。

調教のシミュレートがメインとなることが多いジャンルの中で、このゲームではあくまでも馬主の気分を味わうことができる。馬は、最初は厩舎にまかせっきりだし、馬主同士の情報交換などもある。

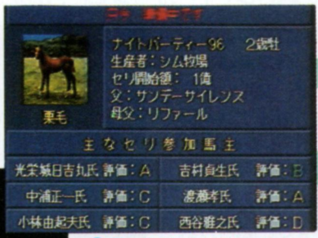
ＲＰＧ的な会話がけっこう多い。情報収集は馬主の大事な仕事だ。

SFC版をもとに改良も進行中!?

このゲームは、タイトルの通り、基本的にはSFC版の同作品を移植する予定。ゲームシステムや、シナリオ的なものには、大きな変更はないらしい。

しかし、そこはサターン。開発スタッフは、現在サターンの機能を生かしたものを制作中とのこと。見た感じ、すべての画面は描き直されているし、サターン版オリジナルの画面や音響効果も企画中とのこと。特に、レース風景などは、大きく変わる可能性もあるということで、楽しみだ。

馬主仲間と突然出会ったりと、イベントが豊富。イベントは増える？



馬の種類も豊富。もちろん、血統にもこだわれる

デモ画面も、サターンならではの美しさで表現

SCOOP 10

画面初公開

ポリゴンアドベンチャーの傑作、ついにサターンに移植！

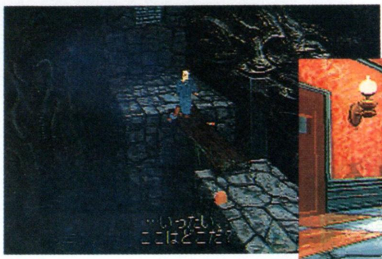
ALONE IN THE DARK 2

発売予定日	2月23日
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
開発元	インフォグラム
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	353・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

名探偵エドワード・カーンビーが、奇怪な事件に挑むオカルトアドベンチャーの第2弾。サターン版は、テクスチャーマッピングによって、オリジナルのパソコン版よりもビジュアルがリアルになっているぞ！

映画的な画面演出が生み出すドラマチックなゲーム展開

今でこそ当たり前になったポリゴンゲームだが、世界初のポリゴンアドベンチャーは、何を隠そう『アローン・イン・ザ・ダーク』なのだ。1992年に登場するや、世界的な大ヒットを記録した『アローン～』は、その後シリーズ化され、パソコンではすでにパート3まで発売されている。今回サターンに移植されるのは、シリーズ3作品の中でもっともアクション性が高いパート2だ。『アローン・イン・ザ・ダーク2』の最大の魅力は、主人公の動きに応じてダイナミックに変化するカメラワークにある。演出を重視したカメラアングルが作り出す映像は、まるで映画のような迫力で見る者を圧倒。物語をいっそうドラマチックなものにしてくれる。



映画の1シーンを見ているような見事なカメラアングル

人知を超えた奇怪な謎にたったひとりで挑むカーンビー

おもな登場人物

エドワード・カーンビー

私立探偵。さえない貧乏探偵だったが、デルセト屋敷の事件（パート1のエピソード）を解決して以来、オカルト探偵として人々に知られるようになった。こう見えても、まだ26歳の青年だ。

マシンガンで撃たれても簡単には死なないタフな肉体を持つ男

グレース・ソーンダース

ハリウッドの映画プロデューサー、ソーンダース氏の娘。8歳。ブードゥーの儀式のいけにえにするために、魔女エリザベスが誘拐した。

何の罪もない、いたいけな少女。いけにえにされるのを待つばかり…

魔女エリザベス

ブードゥーの魔力によって200年以上生きている魔女。海賊「片目のジャック」の一味とともに密売屋として悪事をはたらいている。

永遠の命を持つ魔女。おそろしいブードゥーの魔術をあやつる

©Inforgames

「ヘルズ・キッチン」に囚われのグレースを救い出せ！

ヘルズ・キッチンとは、魔女エリザベスの一味が住んでいる屋敷の名前。彼らによって誘拐されたグレースは、この屋敷のどこかに幽閉されている。プレイヤーの使命は、ヘルズ・キッチンに潜入し、グレースを無事に救い出すことだ。

カーンビーの操作法は、↑で前進、↓で後退、←→で体を左右に回転させる。また、Aボタンを押すと「戦う」または「押す」といったアクションをする（アクションの切りかえは、Bボタンで表示されるアイテム使用画面でおこなう）。立体的なマップで構成された屋敷の中には、事件を解決するための手がかりやアイテムがたくさん落ちている。カーンビーをいろいろな場所に移動させ、何か落ちていないか調べたり（アイテム類は近づくと自動的に見つけてくれる）、動くかどうか押したりしながら、地道に捜査を進めていこう。

⬆屋敷じゅうをくまなく歩き回り、徹底的に調査する。ひとつでも多くの手がかりを見つけだそう

カーンビーの基本アクション

⬆Aボタン＋方向キーでパンチやキックを出す。気分は格闘ゲームだ

⬆置物や箱などを押して移動させたり、レバーを操作するときに使う

アイテムの使い道をよーく考えよう

ゲームを進めていくと、いろいろなアイテムが手に入る。銃や弾丸のように使い道が限られている物から、「洗濯へら」や「サンタクロースの衣装」といったユニークな物にいたるまで、何十種類ものアイテムが登場する。そして、こうしたアイテムは、どれもカーンビーの行く手に立ちはだかる意地悪なトラップを突破するために必要なものばかり。一見、何の役に立ちそうもないアイテムでも、使う場所と使い方次第で、絶大な威力を発揮する。行き詰まったときは、アイテムの使い方を工夫して、突破口を見つけだそう。

⬆長いロープがついたフック。ある場所でこれを使うと……

⬆彫像の腕にロープがからまり、これを引っ張ると秘密の扉が開く

群がるゾンビをやっつけろ！

ヘルズ・キッチンには、凶悪な片目のジャック一味が住んでいる。彼らは全員、エリザベスの魔法によって永遠の命を授かった、いわばゾンビの集団である。しかし彼らは100年に一度、無垢な少女をいけにえに捧げる儀式をしなければ、永遠の命を維持することができない。彼らはそのためにグレースを誘拐したのだ。そんなわけでジャックの一味は、必死になってカーンビーを阻止しようとする。

機関銃やショットガンで武装したゾンビどもと張り合うためには、こちらも武器を持たねばならない。武器の入手方法は簡単。ゾンビを倒すと武器を落とすことがあるので、それを拾って戦えばいい。ただし銃を使う場合、弾数に限りがあるので、無駄弾を撃たないように気をつけなくてはならない（弾数はアイテム画面で確認できる）。

たいていのゾンビは銃（または素手）で倒せるが、なかには銃では倒せないやつもいる。そういう場合は他の武器（剣など）を使って戦うか、あるいはアイテムを使って退治しよう（場合によっては戦わずに倒せることもある）。

もしも戦闘によって体力を消耗してしまったら、「フラスコ」を使えば体力が少しだけ回復するが、フラスコの数は限られているので、できるだけダメージを受けないように、うまく戦おう。

⬆片目のジャックの配下には、不気味で凶暴な連中がいっぱいいる

⬆敵の出現パターンを憶えて、撃たれる前に撃つ。これが鉄則だ

⬆実体のないゴースト。こいつも銃を使って倒すことができる

ハマリに注意!!

『アローン・イン・ザ・ダーク2』は非常に難度の高いアドベンチャーで、ちょっとしたミスで、すぐにゲームオーバーになってしまう。やっとの思いで難関を突破したのに、次の瞬間、トラップに引っかかってアウト、なんてこともよくある。こんなくやしい思いをしないためには、こまめなセーブが大切だ。幸い、このゲームはどこでもセーブできるので、少しでもゲームに進展があったらすぐにセーブしておこう。

また、必要なアイテムを拾い忘れると、ハマリになってしまうこともあるので、アイテムの見落としにはくれぐれも注意しなくてはならない。敵を倒したあとや、家具の陰など、意外なところにアイテムが隠されていることもあるので、注意深く、くまなく調べよう。

⬆油断していると、すぐにやられて、ゲームオーバー画面を見るハメに…

SCOOP 11

画面初公開

謎の機械生命体「DV」来襲!! 地球の危機を救え

今回、アイマックスから2本のタイトルが発表された。その1本がコレ、『サイバードール』。硬派なゲーマー向きのゲームだ。

サイバードール CYBER DOLL

発売予定日	4月下旬	CD枚数	1枚
発売元	アイマックス	複数プレイ	1人用
開発元	アイマックス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロックス数未定・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%('95年12月28日現在)

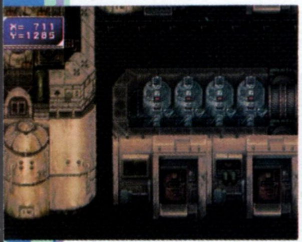
サイバーパンクのノリで展開するRPG

重厚な雰囲気を漂わせる『サイバードール』は、アイマックスの放つオリジナルRPGだ。キャラクターデザインは韮沢　靖が担当。フィギアの世界では知る人ぞ知るデザイナーなのだ。韮沢氏の得意分野はサイバーパンク。このゲームの世界観に華を添えているぞ。

⇧これは、オープニングのビジュアル。主人公の目的や世界観が明かされる

舞台は世界の中心都市「ZERO・CITY」

舞台は未来都市「ZERO・CITY」。人類が始めて作った全世界統一政府「ZERO」の中心都市だ。東西文化が入り混じったこの都市は、映画「ブレードランナー」の舞台を思わせるほど、ミステリアスな雰囲気に包まれている。このゲームは、この都市が軸となり展開していくのだ。目的は、未知なる機械生命体「DV」のせん滅。もちろん「DV」の目的、正体などは一切不明だ。



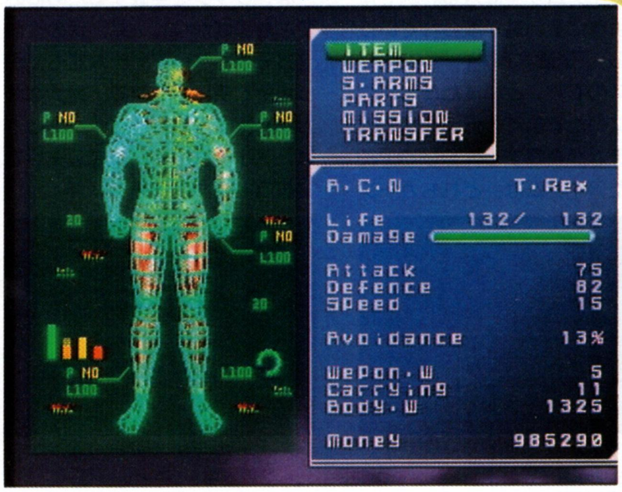
⇦⇨フィールド画面。中国風の看板や西洋風のバーがあるなど、アブナイ雰囲気を醸しだしている

敵の身体を奪ってパワーアップ!!

この世界の約半数の人類は、不老不死に近い寿命を持っている。それは、身体の一部を機械によって依存する技術を手に入れたからだ。この設定は、このゲームの成長システムに大いに反映されている。敵の身体を奪い、それを装着していくことでキャラは成長するぞ。

⇧これは韮沢氏が製作したフィギア。「DV」はこんな感じになる

⇧レベルや経験値は一切なし。倒した敵が強ければ、成長も早くなる



⇧近未来の雰囲気がよく出ているステータス画面。現在の状態が隅々までわかるようになっている

©I'MAX／BE TOP

複雑に入り組んだストーリー＆人間関係

さて、ここでは『サイバードール』で活躍する5人のメインキャラについて紹介していく。

MARＩAは、主人公が所属する「対DV用特殊部隊　DEBUGGER」を統括するスーパーコンピュータ。主人公はMARＩAからの指令を受け、数々のミッションを進んでいく。「DEBUGGER」とは、「DV」をせん滅するために組織された特殊部隊。メインキャラクタの1人であるGＩGも入隊している。LAYLAは「DV」に襲われているところを主人公に助けられ、同棲を始める。MONＩCAに関しては、詳しい内容は判明していない。

「DV」との戦いは基本的に主人公1人でおこなっていく。MARＩAやGＩGたちは、パーティとしては参加しないのだ。

MARIA

Dr.ラリウス指揮の下に作られたコンピュータ。Dr.の死後、脳を移植、その意思を受け継ぐ。現在は「DEBUGGER」を統括している。

主人公

孤児であった主人公は、MARＩLYNEという女性に育てられた。しかし、MARＩLYNEを「DV」に殺される。以後、仇を打つために「DEBUGGER」に入隊する。

LAYLA

「DV」に襲われていたところを主人公に助けられる。過去の記憶を一切覚えていない謎の女性。主人公に好意を寄せ、同棲を始める。

MONICA

17歳という年齢のわりに、かなり幼稚な性格を持つ。その詳細は謎に包まれている。主人公との関係は…。

GIG

「DEBUGGER」に属している兵士。主人公とはライバル関係にある。何か大きな目的を持って行動しているようだが…。果して!?

人気コミックがTVアニメに…そして…デジタルコミックに!!

電撃コミックGAOで連載中のマンガ「爆れつハンター」。TV東京系列でも放映されている人気作品だ。その「爆れつ」がデジタルコミックになって登場する。

この作品の魅力は、なんと言ってもカワイイ女の子が毎話必ず登場すること。もちろんゲーム中でもその姿を拝見できる。発売予定は今春。早く美少女に会いた〜い。

➡こんなにカワイイ子がいっぱい登場。ウレシすぎる〜。ちなみに彼女、だいぶアブない趣味を持っているとか

⬇メインキャラの1人、マロン。主人公のキャロットとは兄弟の関係。悪い魔法使いと戦うソーサラーハンターなのだ

TVシリーズの5話分を収録

シナリオは、TV版の内容を多少アレンジしたもので5話分が収録されている。別に1話〜5話というわけではなく、とくに面白かった話がピックアップされた。残念ながら“ザッハ編”は盛り込まれていないが、その分ファンにはウレシイ内容が用意されている。それは、キャロット、ティラ、ショコラの三角関係に終止符が打てる!?ということ。ゲームへの思い入れがよりいっそう深まるのだ。

⬇マロンの右にいるのがガトー。もちろんソーサラーハンターの1人だ

⬆登場する女の子はみんな美少女。はかなげな瞳が男心をくすぐるね

爆れつハンター

アイマックスから発表されたもう1本のタイトルは一風変わってギャルゲー。美少女がたくさん登場するデジタルコミックだ。

サターン版はTVアニメよりエッチになる!?

SCOOP 12

画面初公開

発売予定日	4月	CD枚数	2枚
発売元	アイマックス	複数プレイ	1人用
開発元	アイマックス	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー(デジタルコミック)	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	50%('95年12月28日現在)

変身シーンがよりカゲキに!!

ファンにウレシイ内容をもう1つ。それは、ティラとショコラのコスチュームがマンガのデザインになるということ。そう、あのエッチな姿をサターン版で見ることができるのだ。もちろん変身シーンのビジュアルはサターンオリジナル。カゲキなシーンになることは間違いないだろう。やってくれるぜ、アイマックス!

ティラ変身前

⇦変身前はTVアニメ版と同じ。その後、コワイお姉さまに変身するのだ

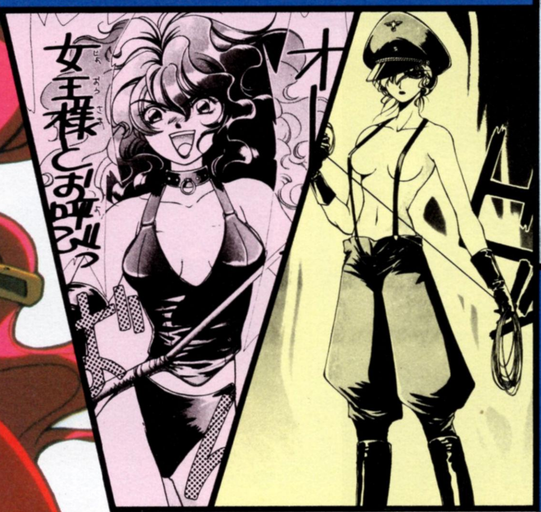
変身後

ショコラ変身前

⇦おしとやかな眼鏡っ子もムチで男をしばく、女王さまに変身!!

だがしかし

コスチュームはコミック版だ



TV版では肌の露出が下がり、ガッカリしたファンも多いことだろう。しかしご安心めされ。

ここで紹介しているようなカットをサターン版で見ることができるのだ。

初回限定には オマケCDが付いてくる

今春の発売を目指し開発が進められている『爆れつハンター』。なんとその初期出荷分だけに、オマケCDが付いてくるのだ。これは、ファン必見の設定ビジュアルなどが収められたものだ。また、声優の紹介コーナーまで入る予定でいるとか…。もう涙ものだね。

⇦ソーサラーハンターの元締め、ビック・マム。彼女の詳しい内容も分かっちゃうかもね

©あかほりさとる/臣士れい/メディアワークス/爆れつ委員会/テレビ東京/創通エージェンシー/I'MAX・あかほりさとる/臣士れい/メディアワークス/爆れつ委員会※コミック版のカットはDC「爆れつハンター」月刊「電撃コミック ガオ!」で連載しているものです。

SCOOP 13

画面初公開!

名作「グラディウス」I・IIがサターンで蘇る!!

グラディウス
デラックスパック

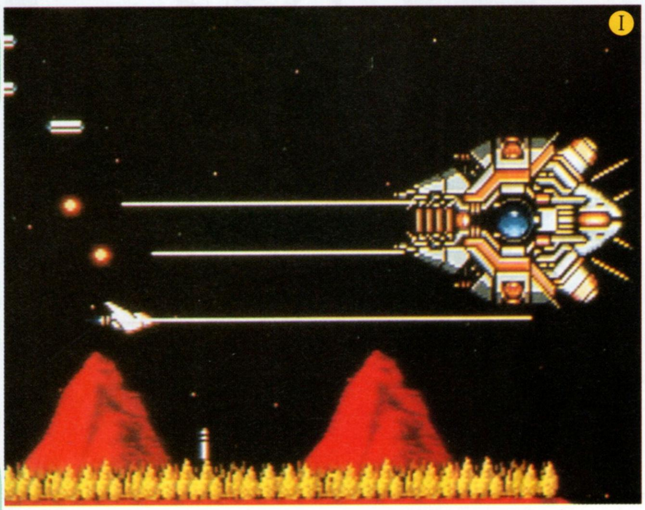
シューティングゲームの中では、もはや伝説的な存在のグラディウスが、I、IIそろってサターンで復活。

GRADIUS DELUXE PACK

発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人交代
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー『II』のみ
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(1月10日現在)

グラディウスシリーズの IとIIが1本に収まっている

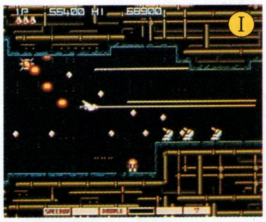
グラディウスが初めてゲームセンターに登場してからもう10年以上になるが、今でもこのシリーズは形を変えていろいろと発売されている。今回登場した『DELUXE PACK』は、最初に登場したグラディウスと、その続編として作られたIIが1枚に収まっているというもの。昔からのこのシリーズのファンにとっては懐かしく、当時を知らない人にとっては、逆に新鮮さを感じるはずだ。



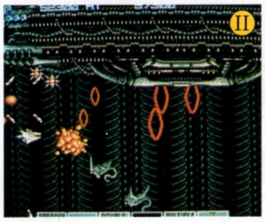
横シューティングの元祖といえるのがグラディウス

カプセルでパワーアップするシステム

ステージを進み、敵を倒していくとカプセルが現れる。カプセルを集めて、集めた数でパワーアップの種類を決定する。このパワーアップシステムは、最初のものから今でも受け継がれている伝統的なシステムになっている。ゲームをクリアするためには、パワーアップシステムを十分に理解し、使いこなしていくことが大切だ。このシステムは当然今回のDELUXE PACKでも採用されることになっているぞ。

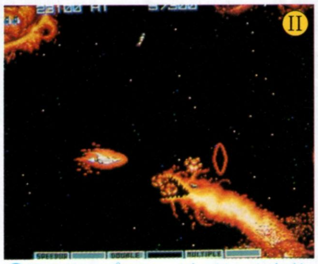


画面下のパワーアップメーターも特徴の一つ



IIになっても、システムは継承している

当時としては斬新なパワーアップで、影響を受けたゲームも多い



IIのリップルレーザーは、かなり役に立つ武器だった

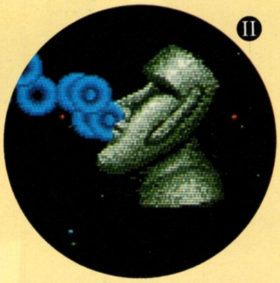
動きが独特な敵キャラ

このシリーズの敵キャラは動きや攻撃方法が独特で、そのパターンを覚えておかないとかわしていきにくい。そんな敵キャラをいくつか抜き出して紹介してみよう。写真を見て、敵キャラの動きなどを思い出す人も少なくないはずだ。

小さな砲台が攻撃してくる。いやなところに配置してある

触手細胞は、まず触手を攻撃してから本体を攻撃すること

このシリーズでは必ず登場するモアイ。おなじみのキャラ



こちらはIIのモアイ。モアイ自体が移動するようになった

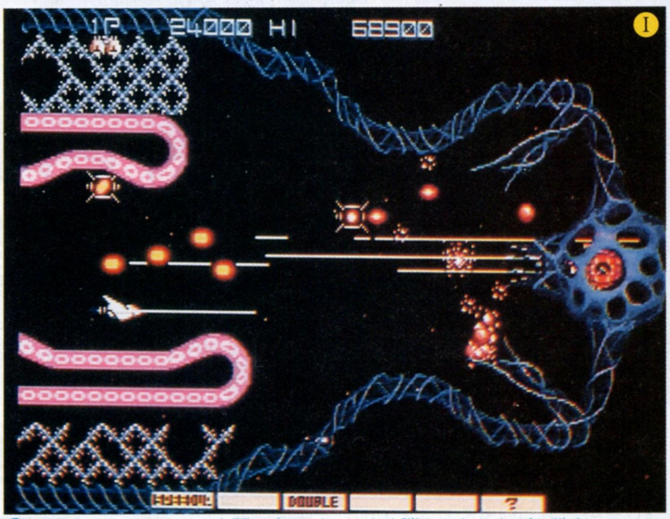
©KONAMI

シューティング全盛時代を築いた
グラディウスⅠ

1985年に登場した当時には、パワーアップシステム、多彩な攻撃方法などが話題になり、シューティングゲーム全盛期のリーダー的な存在のゲームとなった。ゲーセンではプレイのうまい人の周りに、他人のテクニックを盗もうとする人や、そのテクニックに感心する人たちで人垣ができるほどの人気を誇っていたゲームだったのだ。

今回紹介する写真に、Ⅰの文字が付いているものはサターン版グラディウスの写真となっている。サターンではグラディウスがほぼそのまま移植される予定なので、当時を知っている人には懐かしいだろう。知らない人はゲームのルーツを探るという意味で、プレイしてみるのもよいだろう。

自機の分身のオプションの使い方が大切だ



6面のボスだ。せまい空間の中でボスの出す弾をかわしながら戦う

画面比率が変更できる

サターン版の特徴の1つに、画面比率を変更できることがある。グラディウスではアーケード、アーケードズーム、フルサイズの3タイプの中から選択でき、グラディウスIIではアーケード、フルサイズの2つが用意されることになる。

ARCADE

画面の左右が断ち切られている感じ

ARCADE ZOOM

アーケードの画面を左右に伸ばしたもの

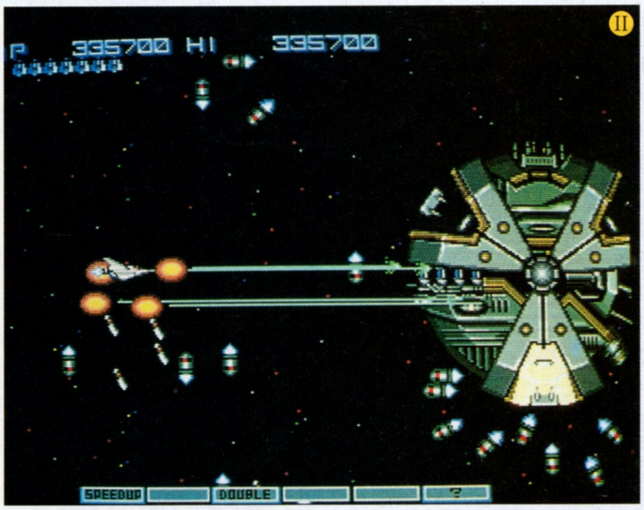
FULL SIZE

アーケードより広い範囲が映し出される

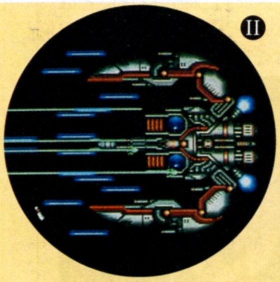
パワーアップ部分が大きく変更された
グラディウスII

前作から3年後の1988年に登場したグラディウスII。3年のあいだに同シリーズの『サラマンダ』などが登場したが、このゲームはグラディウスの名を受け継いでいない。今回、記事中でIIの文字があるものがグラディウスIIの写真だが、残念ながらサターン版は開発中で、写真はすべてアーケード版の画面になっている。このゲームの特徴は、パワーアップの仕方が4種類用意されていて、ゲームを始めるときに自由に選択できることだ。この選択の違いで攻略法に少し違いが出てくる。

4つのパワーアップパターンがあって、自由に選択することが可能

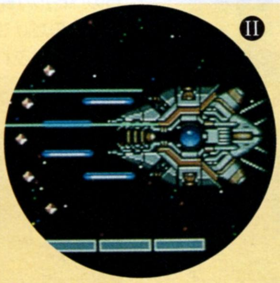


回転しながらミサイルを撃ってくるカバードコアだ

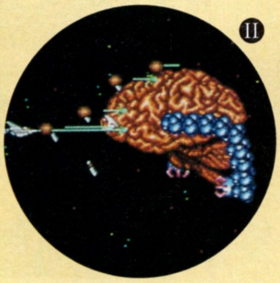


多数のレーザーを発射するビッグコアMk－II

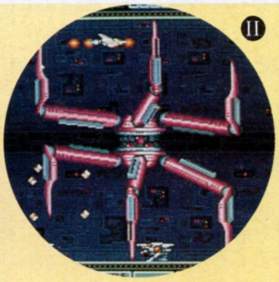
ファイヤードラゴンは頭が弱点だ。そこに攻撃を集中しろ



これがIIのビックコア。少し色が違っている



触手細胞のお化け、ビッグアイ。グロテスクな感じの動きだ



巨大なカニのクラブ。足のあいだに入り込んでかわしていけ

※このページで使用している「グラディウスII」の画面写真は、アーケード版の写真です。

SCOOP 14

画面公開

原作通りのバトルをサターンで再現!!

発売予定日	今春
発売元	バンダイ
開発元	未表
予定価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	55%(12月25日現在)

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 偉大なるドラゴンボール伝説

「ドラゴンボール」の世界を『真武闘伝』とは違った形で楽しめる。アニメ調のキャラが3D空間で激しいバトルを繰り広げていく。

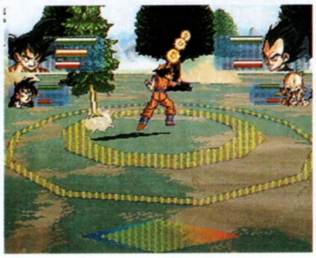
3D空間で繰り広げられるZ戦士たちの熱きバトル!

『ドラゴンボールZ』というと、『真武闘伝』のような2Dタイプの格闘アクションを思い浮かべてしまう。しかしこのゲームは『真武闘伝』とは少し趣が異なる。原作の単行本の18巻から最終巻までの間に展開したバトルを、3D空間で繰り広げるゲームになるのだ。過去から最近の名勝負をアニメを見るように楽しめてしまうのだ。

⇧詳しいことは分かっていないが、この3D空間でバトルが行われる

一度に多人数のバトルが可能

このゲームの最大の特徴は1対1のバトルだけではなく、3対3までの多人数のバトルが可能になったこと。写真を見てみると右上と左上にキャラの顔があって、Z戦士と相手チームにわかれてバトルを行っていく。この多人数のバトルについては詳しいことは続報を待っていてほしい。



⇧多人数でバトルができるらしい

どんなキャラが登場するのか?

原作が元になっているということなので、悟空たちの対戦相手を少しだけ予想していこう。単行本の18巻から最終巻までというと、対戦相手はサイヤ人や人造人間といったキャラがメインになっている。どの相手を見ても強敵ばかりが登場するはずだ。

フリーザ

純粋の悪役といったらこのフリーザだろう。フリーザには誰も勝てないと思わせるような強さがあったが、その強さが悟空をスーパーサイヤ人へと進化させた。

真武闘伝

⇧性格も悪く、本当の悪役といった感じ

セル

Z戦士たちの細胞を取り込んで作られた人造人間。強烈な強さはフリーザを凌ぐものだったが、悪役と言うよりも、悟空たちを倒すことを目的としていた。

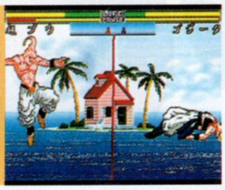
真武闘伝

⇧最終形態のセルは圧倒的な強さを持つ

魔人ブウ

強さからいえばブウが一番。原作では姿が変化したりして、つかみところがない感じがあった。ゲーム中ではこういうキャラクタの特徴がどう表現されるのだろうか。

真武闘伝



⇧やることなすこと予測不能なキャラ

味方チーム

こちらには悟空や悟飯、ピッコロなどのZ戦士たちがならんでバトルを展開する

敵チーム

こちらは敵側でベジータとナッパ。ギニュー特戦隊などが登場しても不思議ではない

バトルフィールド

ゲーム画面のメインはこの部分のバトルフィールド。ここで各戦士たちのバトルが繰り広げられるというわけなのだ。バトルフィールドは3D感覚にあふれ、登場キャラはアニメを基に作られたキャラが動きまくる。必殺技などを使ったときの効果なども、ド派手に演出されることは間違いない。『ドラゴンボール』のファンでなくても一見の価値アリ!

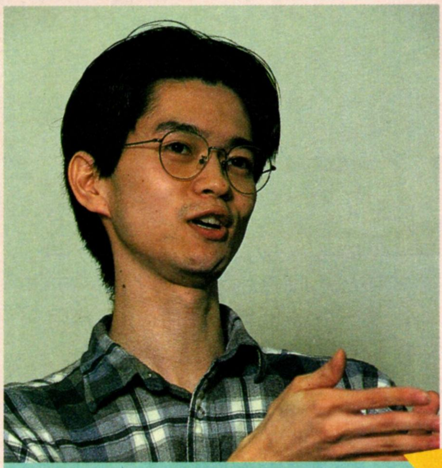
⇧必殺技を使うときの演出がド派手

⇧かめはめ波がナッパに命中した!

©バードスタジオ/集英社/フジテレビ/東映動画/BANDAI・NCS ※画面は開発中のものです

SCOOP 15

設定・詳細初公開



日本コンピュータシステム㈱
チーフ企画 宮田健吾

長い沈黙を破って独占情報を公開だ

重装機兵レイノス2

メガドライブで熱狂的な支持を得たSFアクションシューティングの続編登場。

企画者緊急インタビュー

発売予定日	未定	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクションシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%('95年12月27日現在)

発表から1年半を経て『2』への思いを熱く語る

メガドライブの『レイノス』、スーパーファミコンの『ヴァルケン』に続きシリーズ3作目となる『レイノス2』。発表以来、音沙汰のなかった本作についてわずかでも手がかりを得るべく、企画者である宮田健吾氏に緊急取材を敢行した。

――現在の開発状況は？

宮田　40%位です。実は本格的に開発が始まったのは'95年に入ってからなのですが、システムの構築に相当時間を費やしました。今はそれがようやく固まりつつある段階といったところです。

――時代設定や前作とのストーリー的なつながりは？

宮田『レイノス』と『ヴァルケン』のような直接のつながりはありません。2作とも時代設定は西暦2101年でしたが、『2』ではそれから10年から20年経っている設定なので、まったく新しい舞台と登場人物でストーリーが展開します。

――システム的な変更は？

宮田　プレイヤーが操作できる機体が大幅に増えます。まだハッキリ言えませんが、状況によって選択できたり、敵の機体を奪うなんてこともあるかも知れません。

――ではマルチシナリオ？

宮田　プレイヤーの力量をリアルタイムで判断しシナリオが変化していきます。ステージ数も特に決まっているわけではなく、短く終わる場合もあれば長くかかる場合もあるでしょう。ただし、単にグッドエンディングとバッドエンディングという扱いはしません。

こだわりはあくまでアクション

――サターンというハードで開発してどうですか？

宮田　ハードの特徴としてBGが使えるのは大きいですね。正直『レイノス2』はプレイステーションでは技術的につらいでしょうね。描画の処理にかなり負担がかかるでしょうし。

――ポリゴンは考えましたか？

宮田　当然検討されましたが、ほかのハードにはないサターンの特徴であるBGやスプライト機能をフル活用すべく、今回はあえて2Dで制作しています。

――見た目に大きな違いは？

宮田　グラフィックの強化は当然のことですが、実は目に見えない所でサターンの機能を大いに使っています。一例を挙げると、すべてのキャラには膨大な数のパラメータが設定され、機体の挙動から弾の1発まですべてを計算で管理しています。まだ具体的には話せませんが、それにより機体のできることの範囲が広がるというか…。今はこのくらいでご容赦願います。

――最後に待ちわびているユーザーへひと言お願いします。

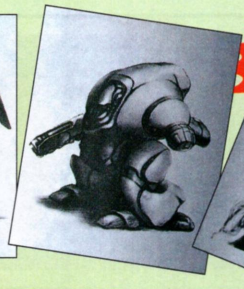
宮田　今までにない「こだわりのアクション」を目指しています。期待してください。

☆　☆

かつてスーパーファミコン『R-TYPE3』をはじめ、シューティングやアクションの秀作を数多く手掛けた宮田氏。サターンという新しい土壌でも、すごい作品を生み出してくれるに違いない。

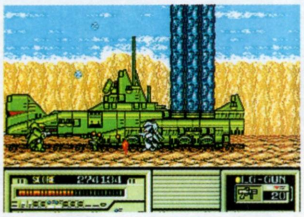
設定イラストをGET

取材中に設定資料のイラストを極秘入手。人物の素性は謎だが、左側のイラストは自機のひとつらしいぞ(最新鋭アサルトスーツなのか?)。



重装機兵シリーズヒストリー

重装機兵レイノス
メガドライブ '90年3月30日発売



1作目。難易度は極高だが、リアルな作りがマニアの間で大絶賛された。根強いファンを持つ傑作

重装機兵ヴァルケン
スーパーファミコン '92年12月18日発売

2年後に作られた続編。緻密なグラフィックや斬新な操作感覚が話題に。今プレイしても楽しい

SCOOP 16

画面初公開

パズルとアクションが満載
2度あることは
サンドアール

発売予定日	4月5日	CD枚数	1枚
発売元	CSK総合研究所	複数プレイ	2人用
開発元	CSK総合研究所	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	45%('95年12月28日現在)

いろいろなタイプのミニゲームが収録された『サンドアール』。'95年の12月に、業務用で登場したばかりの作品だ。それが早くも移植決定！

ミニゲームの種類はなんと27種類!!

ミニゲームはどれもバラエティーに富んだものばかり。「頭を使うもの」「反射神経が必要なもの」「連射が決め手になるもの」など、見た目もコミカルだ。

ミニゲームをクリアしてお宝を取り戻せ！

アクションやパズル、はたまたシューティングといったミニゲームが目いっぱい詰め込まれたこのゲーム。タイトルからもわかるように『タントア～ル』シリーズの3作目である。前2作は、やはり業務用で登場し、メガドライブに移植された。

前作との違いは、ゲームがストーリー仕立てになっていること。悪漢どもに盗まれた宝箱を取り戻すことが目的だ。

各ステージには敵となるキャラクタが行く手を阻んでいる。彼らの出す難問珍問のミニゲームをクリアし、悪漢どもを追い詰めろ！　ちなみに、楽しさ倍増の2人同時プレイも可能だ。

⬆コイツらが宝箱を盗んだ犯人

ストーリー仕立てになり面白さがアップ

ストーリー仕立てになったことにより、移動画面や会話画面、そしてボス戦など、前作にはなかったシーンが追加された。また、演出が強化され、見た目にも楽しいものになっているぞ。

ゲームを選択

⬆行く手を阻む敵キャラ出現！　ルーレット形式によりゲームを選択

移動

⬆ミニゲームをクリアすると、移動画面になる

ミニゲーム開始

⬆選んだミニゲームをプレイ。これをクリアしないと先には進めないぞ

⬆基本的にはゲーム選択→ミニゲーム開始→移動の繰り返し。ステージの最後はボス戦になるぞ

そしてボス戦へ

⬆カーチェイスで展開されるボーナスステージもあるぞ

©SEGA／CRI

SCOOP 17

画面初公開

200以上のサッカークラブが激突!!

FIFAサッカー'96

発売予定日	3月15日	CD枚数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	複数プレイ	6人同時
開発元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	対応周辺機器等	マルチターミナル6対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月9日現在)

FIFA(国際サッカー連盟)の名が示すとおり、世界各国の代表サッカーチームをはじめブラジル、イタリア、フランスなど、各国のサッカーリーグに所属するクラブチームが総出演。世界レベルでプレイできるサッカーゲームだ!

50カ国以上の代表チーム、各地リーグ参加クラブなど、世界の強豪が勢揃い!

メガドライブやパソコンで好評を得てきたサッカーゲームが、サターンに登場するにあたって大幅にパワーアップ! 登場するサッカークラブの豊富さはもちろん、スタジアムと選手との正確な対比や試合中の選手の動きにリアルさを追求。多彩なゲームモードや視点切り替えで、限りなく本物に近いプレイを楽しむことができる。

ポリゴンで描かれたスタジアムや選手は、開発中とはいえかなりリアル。大きさの比率も正確に再現され、より本物に近いプレイができる

世界一を決める ワールドカップも再現

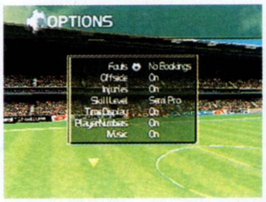
用意されているゲームモードは1試合のみを行う「フレンドリー」、8チームによる総当たり戦を行う「リーグ」など全部で4つ。なかでも各地の予選を勝ち抜いて世界一を決定する「トーナメント」は、まさにワールドカップの再現。50カ国を越える各国の代表チームが世界一を目指してひしめき合う。

予選から勝ち抜いていく「トーナメント」

16チームによる決勝トーナメント「プレイオフ」のみも楽しめるぞ

フォーメーション以外にも 細かなセットアップが可能

ゲーム中にはフォーメーション以外にも、FW、MF、DFの各プレイゾーン(行動範囲)の指定や、攻撃重視、カウンター狙いといった作戦方針も選択できるぞ。



天候、時間、オフサイドの有無なども変更

攻撃・守備重視などプレイスタイルを選択

ポジションごとに行動範囲の指定もできる。プレイヤーの個性が出る

好みに合わせて迫力ある 7種類のアングルを選択

このゲームの特徴といえば、7種類におよぶ豊富なカメラ視点の切り替え。グラウンドをサイドから見下ろした、テレビ中継的視点の「Tele Cam」をはじめ、エンドゾーン、観客席などからの視点でも試合をプレイすることができる。もちろん、リプレイもアングルを変えて楽しむことができるぞ。

Tele Cam

テレビカメラ的な視点。まさにテレビを見ている感覚でプレイできる

Endzone Cam

エンドゾーンから眺めた状態。迫力はあるがプレイしづらいかも?

Ball Cam

カメラがボールを追いかける視点。画面の動きは一番派手な感じだ

©Electronic Arts

画面初公開！

ほのぼの世界で大冒険！

キャラクタがとってもカワイイアクションRPGが、新たにセガからリリース。楽しい雰囲気だけど、敵は強大だ！

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%(1月8日現在)

カワイイ動物キャラがアクションバトルで大活躍！

画面を見ても、イラストを見ても、カワイイ雰囲気で楽しそうなノリ。ゲーム自体はアクションRPGということで、ジャンプや攻撃を操作して戦っていくらしい。今のところ、操作系の詳細は不明だけど、巨大なボスとの戦闘もあったりとスリリングになりそう。

画面のデザインもカワイク、色合いなどのセンスもいいみたいだね

カワイイ
仲間が
いっしょだよ

主人公は、女の子のようだ。ロビンとバレルはいつでも仲良しの仲間たちだ

ゆかいな敵たちが待ちかまえているぞ

舞台は惑星マムーナ。かつてこの星を支配していた、生物「ムマ」は、傲慢な支配欲で、動物たちをしいたげていた。しかし、ムマはその傲慢な性格ゆえに滅びてしまう。時が流れ、動物たちはムマの存在を忘れ、平和に暮らしていた。しかし、ムマの邪悪な思念は消えることなく、マザーフラワーによって復活を果たそうとしていたのだ。主人公は、四季の大陸からやってきた植物の胞子「プチムク」と出会い、世界の危機を救うために仲間と共に立ち上がる。

と、シリアスなシナリオなのだが、登場する敵たちはみなファンタジック。むずかしく考えず、楽しくプレイできそうだぞ。

プチムクとの出会い

ロビンが釣りをしていると、大物がかかった

引き上げてビックリ！　これが、プチムクとの出会いだったのだ

四季の大陸の危機を知らせにきた

主人公が最初に出会った敵。でも、偶然倒しちゃった!?

なんなのこいつ？煙のせいで大地に光が射さなかったのか

けっこう大物みたいだぞこいつは。序盤で登場して、去っていく

武器は植えて育てる栽培システム？

このゲームには、世界観に合わせた独自のシステムがいくつかあるようだ。特に、武器を入手する方法。普通はお金で買ったりするんだけど、このゲームでは、種を蒔いて栽培するらしい？　四季の大陸を解放していけば、そこで種が育つようになっているのだ。

なんと種が育って武器となる「春の杖」に成長！　武器を育てるのも楽しみだね

武器があれば、攻撃もパワーアップ。さあ、先へ行こう！

©SEGA・HUMAN・naxat soft

SCOOP 19

画面初公開

柔軟な思考と推理が必要。
頭をキタえて待っていろ

ロジックパズル レインボータウン

「ロジック」とは「論理」という意味。ヒントを論理的に考え、絵を完成させるのが「ロジックパズル」なのだ。

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ヒューマン	複数プレイ	1人用
開発元	ヒューマン	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	パズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%('95年12月27日現在)

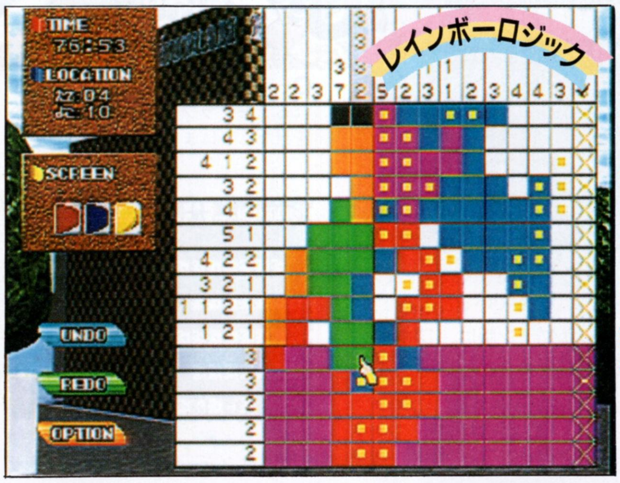
解きごたえある難問・奇問が700問以上

表示された複数の数字をヒントに方眼のマス目を塗りつぶし、隠された絵を完成させる「ロジックパズル」。この「レインボータウン」には700問以上という大量の問題が収録され、4つのモードではそれぞれ種類の異なるロジックパズルが楽しめる。

このロジックパズルの基本となる「モノクロロジック」は、文字通り1色の絵を完成させるモード。さらにカラーの絵を完成させる「カラーロジック」がある。そして新しい趣向である「レインボーロジック」は、赤、青、黄のそれぞれ1枚ずつあるロジックパズルを解き、3枚を重ねることで初めて絵が完成するモード。1色分を完成させただけでは答えがわからない仕掛けなのだ。ほかにも自分で絵を描いて問題を作れる「オリジナル問題作成モード」がある。

⬆初心者はまずコレでコツを把握しよう

⬆難易度は高いが、ぬり絵感覚で楽しめる



⬆赤、青、黄の重ね合わせで7色に塗りわけられた絵が完成する。色の3原色ってやつだね(納得)

SCOOP 20

画面初公開

競馬ファン待望。欲しい情報のすべてがここに

駿才

―― 競馬データSTABLE ――

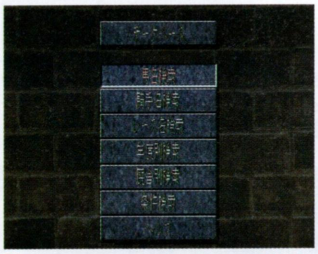
血統やレース結果だけではなく、騎手の趣味なんてものまでわかってしまうデータベースソフト。

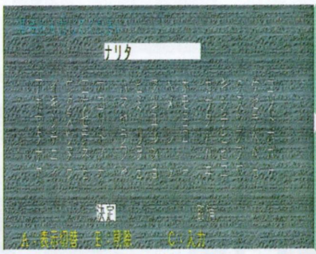
発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ナグザット	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	データベース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%('95年12月29日現在)

競馬に関するデータ200項目を網羅

競馬に関するあらゆる情報を手軽に調べられるデータベースが登場。このソフトには中央競馬の現役出走馬の血統や成績をはじめ、騎手の成績やレース結果など、200項目にも及ぶぼう大なデータが収録されている。

これらの情報検索は基本的に馬や騎手の名前で行うことができるが、それ以外に年度別や厩舎別、レースの条件別などさまざまな角度からでも行える。

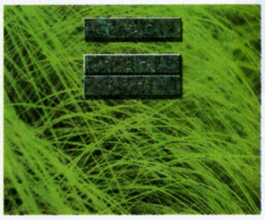

⬆レースのデータはＧⅠやＧⅡだけでなく、条件戦まで完全フォロー



⬆頭文字だけでも検索可能。この場合「ナリタ」とつく馬がすべて表示

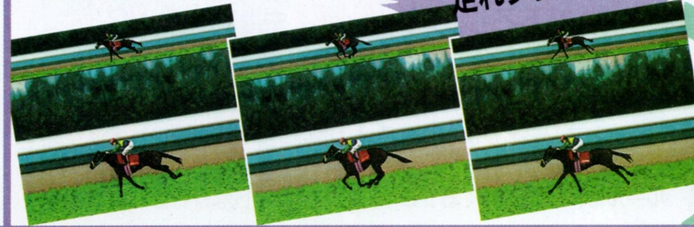
過去の名馬とドリームマッチが実現

レースシーンを映像で見られる「シミュレータモード」では、収録されたデータを使うことで過去のレースの再現はもちろん、現役馬と過去の名馬の対決などができる。ほかに競馬の知識を試される「クイズゼミナール」もあるぞ。


⬆クイズには過去のレース映像も使われる

⬇製品版では18頭がひしめき走るぞ

走れブライアン!



SATURN SCOOP FAN

SFメカニカル
シミュレーション第2弾!

GOTHA II
ゴータII・天空の騎士

別世界の惑星におけるSF的設定を題材としたウォーシミュレーションの第2弾。C.G.ムービーはさらに充実した。

⬆作戦をクリアしストーリーが進行していくと、ビジュアルデモが…

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロネット	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	106・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月10日現在)

新要素が加わり戦略性が増した

このゲームは、SF的メカをモチーフに、ストーリー仕立てのマップを戦っていく。前作をもとにいくつかの点が改良されている。

➡天空のメカ同士の戦い

360度自由移動

移動時に、360度自由に方向転換することができるようになり、移動時の戦略性が増している。

➡直線的な移動では捕らえきれない敵も、回頭して射程に

複数の武器を搭載

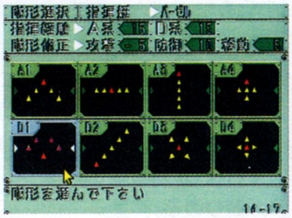
武器を複数搭載できるようになり、状況に応じて効果的な武器を使用することが可能になった。

➡射程内に敵を捕らえた。効果的な武器を選択しよう

⬅味方機越しにキャノンで攻撃。一撃で破壊できた

隊形で戦力アップ

指令機を中心に隊形を組むことができ、隊形によって攻撃力などが補正される。マップの状況に応じた隊形を組むことで、より効果的な戦術を取れるわけだ。



➡隊形の選択は重要だ

落ちもの+思考パズルの定番ソフト

ぐっすんおよよS

アイレムの秀作アーケードゲームは、ついにサターンにまでやってきた。かわいいキャラクタ「ぐっすん」と「およよ」を出口まで導くアクションパズル。

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	エクシングエンタテイメント	複数プレイ	2人同時
開発元	未公表	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	未定・プレイデータ
ジャンル	アクションパズル	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月10日現在)

描き下ろしのえみりもいっぱい!?

このゲームはアーケードに登場以来、プレイステーション、スーパーファミコンにも移植された定番パズルゲームだ。

ルールは、落下してくるブロックを積み重ね、動き回る「ぐっすん」と「およよ」を出口まで導くというもの。ときには爆弾でブロックを破壊したり、モンスターを倒したりしなければならない。

⬇選べる2つのモード。さらに、あの変態モードもやっぱりあるらしい…

⬆一定の面をクリアするごとに見られるデモグラフィック。えみりの絵を見たくてはまった人も多いとか…

⬆「ぐっすん」をうまく出口まで導こう。ぐずぐずしていると水没だ!

今回のサターン版は、プレイステーション版よりさらに面数が増え、おなじみのマスコットガール「えみり」のC.G.の描き下ろしが加わったスペシャル版だ。

⬆ちょっと難しいサターンモードも含めて、ステージは全72面を収録

©Micronet/KOEI・XING/IREM

VALUABLE CD JACKET

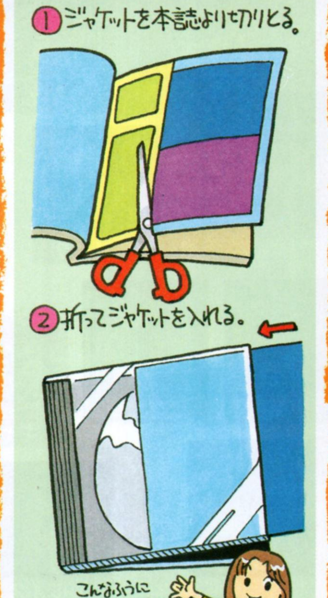
Mobile Suit GUNDAM

機動戦士ガンダム

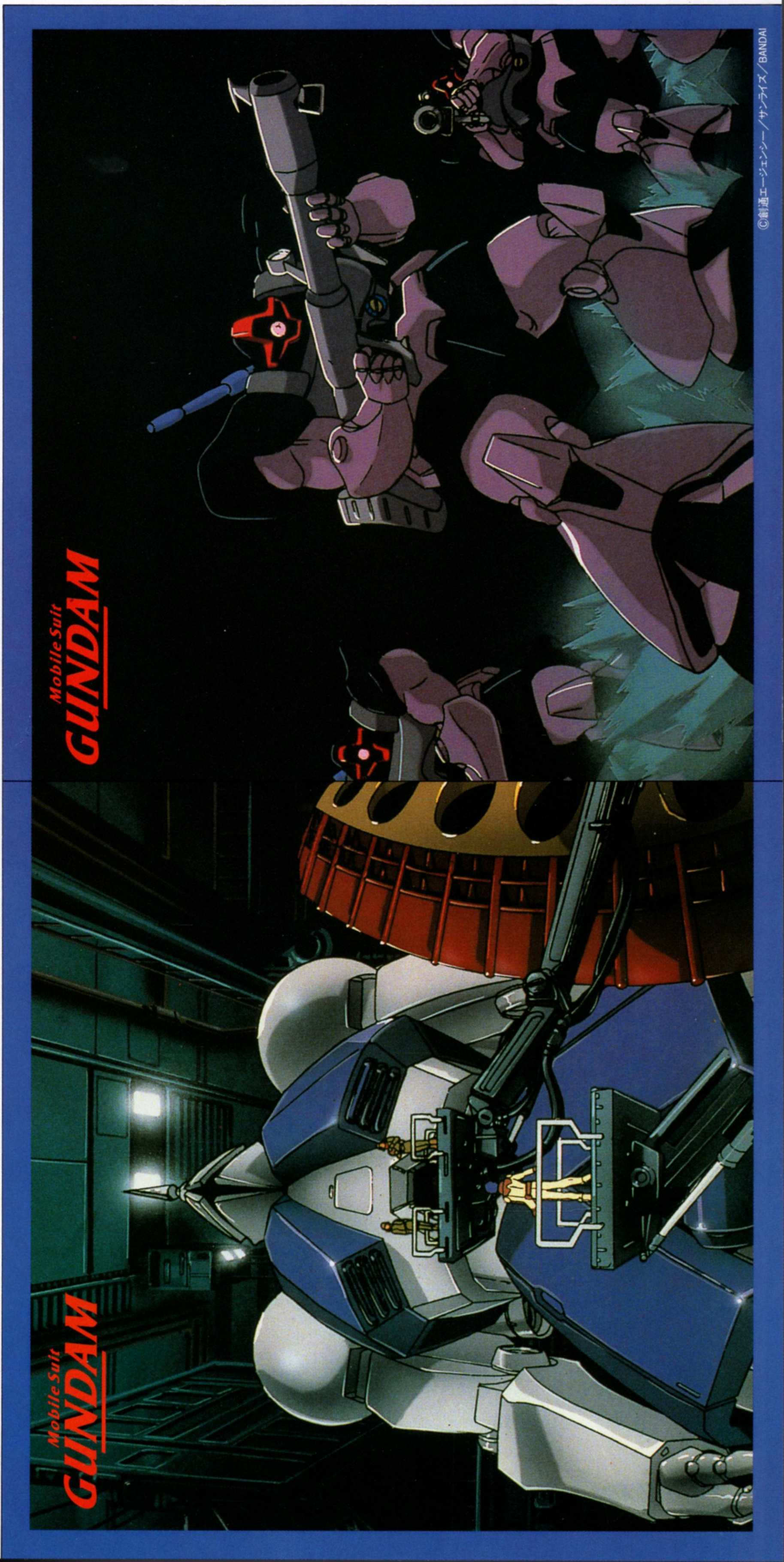
発売日	発売中
発売元	バンダイ
開発元	未発表
価格（税別）	6800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

「ガンダム」がテレビアニメに登場して早15年、以来様々なメディアに世界を広げてきた『ガンダム』が横スクロールアクションでサターンに登場。

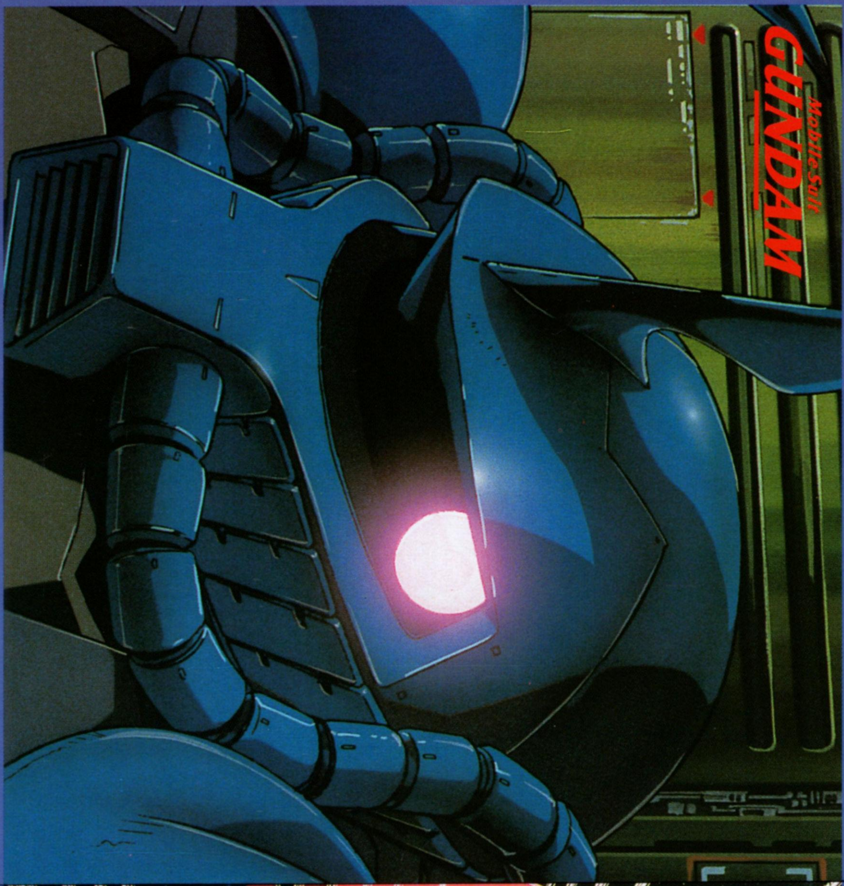
このジャケットの使い方

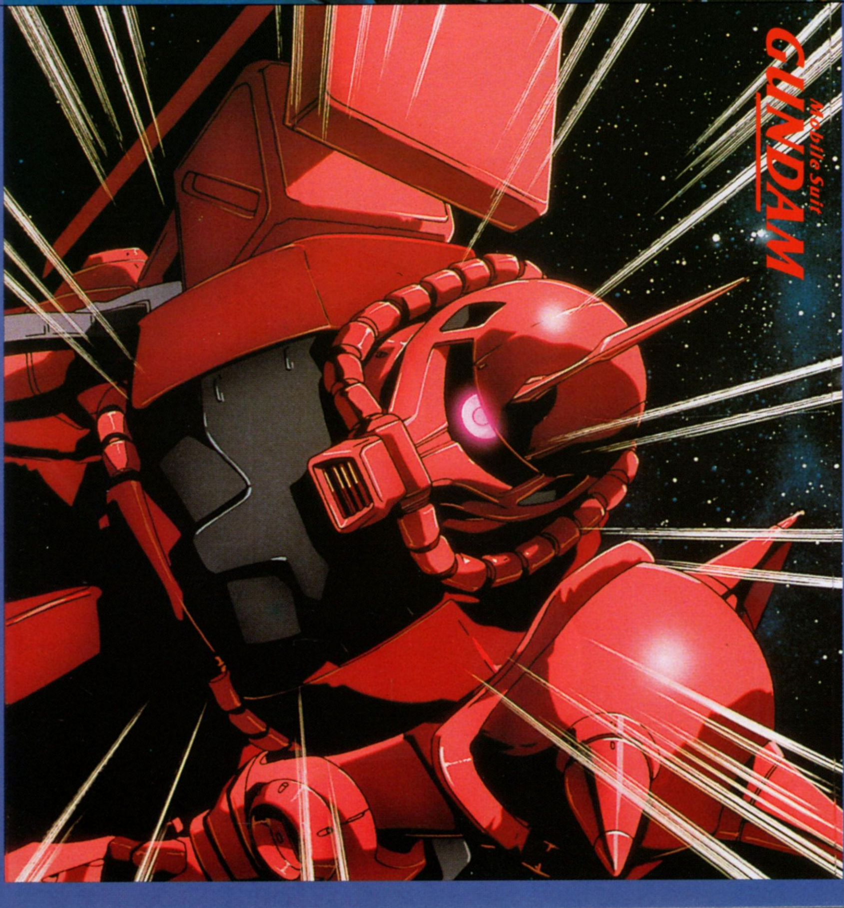


ゲーム中にも多く登場する描き下ろしのアニメシーン。その中から、黒い3連星（ドム）・ギャン・シャア専用ザク・グフの4カットを抽出。15年たっても変わらないカッコよさに酔おう。



VALUABLE CD JACKET





©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

Mobile Suit
GUNDAM
機動戦士ガンダム

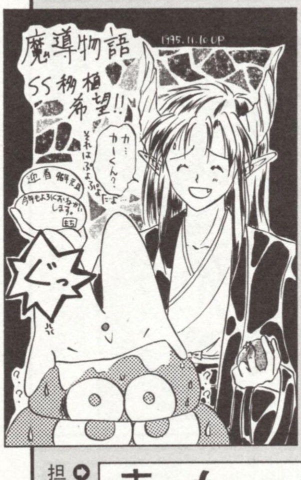
登場モビルスーツ・モビルアーマー一覧

サターンで遊ぶみんなの広場。楽しいおたより、イラスト待ってます!!

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

サターンのテレビCMから、コーンヘッズが消えて、おさるが消えて…。それでもコーナー名は「コーンヘッドクラブ」なのか？ という疑問の声はあるものの「脳天直撃クラブ」にするわけにもいかないし…、どーしよ？

今号の魔導研究所



○長野県／蓼科朱／17歳。メガドラ版が、まだ発売されてないのにサターン版？ メガドラ片づけちゃったの？

○東京都／井ノ中蛙／？歳。たしかに知らない。担当者もサターンに来たのは半年前だし…。

○鳥取県／ＹＣＭＫ／？歳。アルルだって気がつくのに５分かかりました

最近の食生活について考えてみた。朝は食べないし、昼は会社の近くのコンビニかお弁当屋さん、夜も会社の近くのコンビニかお弁当屋さん。ってことは、俺はコンビニとお弁当屋さんに生かされているのかーっ!?

女子大生を取り巻く『バーチャ』な事情

私、これまでゲームに興味なかったんです。ゲーセンに行く気もなかったし、雑誌も立ち読みですませてたし…。でも『バーチャ2』に出会ってからは、ガラッと変わりました。

機会があればゲーセンに寄るし、サターンを買うためにバイトも始めたし。なんか、1995年は『バーチャ2』に始まって『バーチャ2』で終わった感じ。私をここまでハマらせた『バーチャ』を作った人に感謝♡

（広島県／星シロクロ／19歳）

ゲームを知ってしまったがために、人生が変わってしまったという話はよく聞く話。担当者も『R-TYPE』とさえ出会わなければ…。

ぼくが、サターンを買った理由（わけ）

それは、サターンで『ソニック』がやりたいから。でも本体発売から１年が過ぎても、なーんの情報もない／ ひょっとしてセガさんは『クロックワークナイト』のペパルーチョをソニックの代わりに、イメージキャラクタにしようと考えているのでは？ **（そりゃないだろう）** ヒゲオヤジがイメージキャラクタなんて…、それだけはイヤだぁー／ セガさん、はやく、サターンですごーい『ソニック』を出してくれーっ//

（埼玉県／ごんすけ／19歳）

アーケードゲームやOVAの発表など、新しい動きを見せる『ソニック』。はたしてサターン版は出るのか!? だとしたらジャンルは？

メガドライバーからのおたより（の余談）

ぐがー／ 今号のアンケートハガキの賞品名、書き忘れたァー// ばかばかばか…もし、私のハガキを見かけたら、希望プレゼントは『フライングルアー』（○ファミコンのゲムらしー）にしといてください(笑)。

ううー、最近『XDR』を買いたくなって困る。『ラスタンサーガII』『ソード・オブ・ソダン』も、１本300円前後だったらいーかなぁと。○○ゲーマスターとして君臨するのだ(笑)。でも、ホントにほしーのは『港のトレイジア』『鋼鉄帝国』の２本ダス。とくに『鋼鉄帝国』は品薄だし…。あっ、『魔王連獅子』も…。うひー、オレってやっぱりメガドライバーなんだろうか!?

（千葉県／殿堂麻茶人／21歳）

担当者も若かりしころは○○ゲー帝国国民だったので、貴君の気持ちはわかるぜ〜♪ 「ボクの○○ゲー自慢」ってコーナーとかやってみてー（○の部分は好きな言葉を入れてね）。

ショートなおたより３連続で特集でちゅ

どーでもいいけど、サターンユーザーはどんな愛称で呼べばいいんスか？ MDユーザーは「メガドライバー」だけど。サターンは「サタラー」かな、やっぱし…？

（千葉県／殿堂麻茶人／21歳）

いろいろ考えたんだけど「サタナー」にしない？ でもって、次号からコーナー名も「サタナークラブ」。略して「サタクラ」（ダメだな…）。

冬休み中『バーチャ2』を朝から晩までやりこむ／ いやぁ、学生っていいっス。ねぇ、編集部の皆さん。

（山口県／HAMU／16歳）

そう言っていられるのも若いうちだけだぜ？ 俺はとりあえず寝たい。

最近、涙もろくなっている。先日、『還らざる時の終わりに』という文字を見ただけで、泣きそうになった。

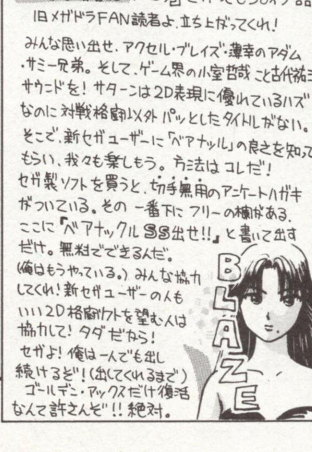
（神奈川県／ダメ人間２号／17歳）

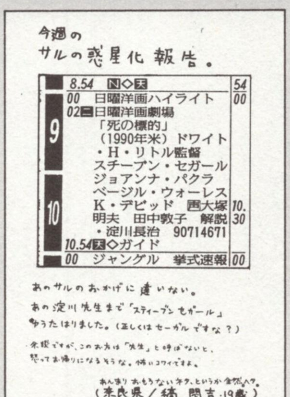
そういうときあるよねー。昔『フェリオス』のエンディング見てて、ゲーセンで危うく泣きかけたもんな。

メガドライバー＆サルネタ

コーナー化ってことではないです。サルネタばかりでも困るし。

○京都府／にゃんこ／？歳。サターンのスプライト性能なら、いいものできそう





○奈良県／稿悶吉／19歳。新聞誤植ネタ第２弾だね？ 第３弾も希望!!

発売直前!!

『ガーディアンヒーローズ』特集
&ニコレちゃん応援キャンペーン

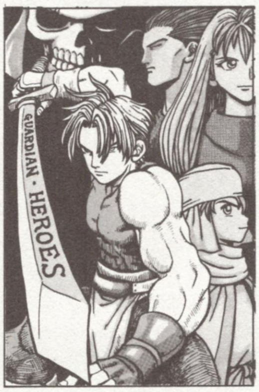
はっきり言って、ニコレちゃんのイラストが少ないッス。もうすぐソフトも発売になるわけだから、各自、研究して精進してくれたまえ（ほかのキャラクタに転ばれたらどーしよ…）。

ニコレちゃんのリアクションの一例。こんな感じで、ほどよくおちゃめ♡

神奈川県／徳永ウォンチュ！／19歳。はがき2枚の大作。君の意思は受け取った！

大阪府／守谷T教授／28歳。すっげー繊細。描くのにどのくらいかかるんですか？

福島県／キク／?歳。プレイしてもらえばわかるけど、ハーンのアクションは、ホント豪快



鳥取県／TAMA／22歳。なんか、やっぱし、ハーンって人気高いのかな？ ニコレいないし

京都府／ぷちポマト／17歳。ハーンの次に人気が高いのがランディ。もちろん、エドもね

フリースペース

なんでもありのイラストスペース。今回はコメント付きのものをメインに選んでみました。

京都府／桑山圭／20歳。案外、知らない人も多い隠しボイス。一度おためしあれ

愛知県／KAZU／?歳。とりあえず、いろんなジャンルのゲームが出るってのは、いいことだよね

大阪府／ささきりょー／?歳。キャラクタたちの会話が聞けちゃう『闘神伝S』。次は「2S」か!?

茨城県／葉月ひまろ／16歳。ちょっと白いけど、雰囲気よさげ♡

山梨県／あらぞう／?歳。『バーチャロン』やりながら「俺の歌を聴けぇ!!」って？（笑）

栃木県／もぐもぐ／18歳。なんか、かわいらしー♡ とても、死んでるなんて思えない!!

投稿上の注意

正直いって、投稿者のみなさんだけが頼りの「コーンヘッドクラブ」。なんとか無事に年を越すことができました。

「コーンヘッドクラブ」は、今年も読者のみなさんに楽しんでいただけるような内容や、参加していただけるような企画の充実を図って参ります!! 今後も、よろしくお願いいたします。

って感じで、さっそく投稿の際の注意事項。あて先は、P79の「コーンヘッドクラブ」係まで。おたよりには、住所（都道府県、郵便番号含む）、氏名、年齢（任意）、職業、電話番号を書くこと。もちろんペンネームもOKだけど、そのときには本名も別に明記のこと。

また〝おはがき募集用看板イラスト〟も募集中です。看板の大きさのワクは、はがき3分の1が目安。応募方法は、上記の注意事項を参照のこと。はがきのデザイン、キャラは自由です。

©SEGA/TREASURE

読者PRESENT

年が明けての、初読者プレゼント。プレゼント希望者は、このページの右下のかこみをよく読んで応募してください。締め切りは2月1日必着なので、お早めにどうぞ!!

1 『闘神伝』特製エリス人形

3名

提供：タカラアミューズメント

今号のスペシャルアイテム。手や足が動かせるので、いろんなポーズが自由自在なのだ♡ 短剣付き!!

4 『Wizard's Harmony』マウスパッド

3名

提供：アークシステムワークス

かわいらしいキャラがいっぱいの「ウィザーズ ハーモニー」。もちろんゲームは、シャトルマウス対応なのだ。

7 『日灼けの想い出＋姫くり』プレミアジグソー

5名

提供：やのまん

全年齢ながらも、かなりセクシーなゲームがジグソーになった!! もちろんジグソーだって全年齢だ。

2 『闘神伝』ぬいぐるみ

10名

提供：タカラアミューズメント

エイジ、ホー、デューク、エリス。この4人の中から、誰がほしいか1人だけ書いて送ること。ホーが穴？

5 『天地無用／魅御理温泉湯けむりの旅』カレンダーポスター

5名

提供：アローマ

「天地」ファンなら持っていたい、非売品のポスター。サイズがB1なので、お部屋の壁が広い人に!!

3 『スーパーリアル麻雀グラフィティ』特製ノート

5名

提供：セタ

最新作「VI」の発表が待たれる『スーパーリアル麻雀』。ノートの部分にイラストも入っている！ 下じき付き。

6 『デスマスク』発売記念Tシャツ

10名

提供：バンタンインターナショナル

夏にはちょっと早いけど、サイバーパンクアドベンチャー「デスマスク」のTシャツ。デザインは渋め。

12月号読者PRESENT 発表

①ビビアン・スークリアーケース

栃　木／平野　智紀／21歳
茨　城／武田比呂志／21歳
千　葉／吉田　正人／21歳
静　岡／小林　正幸／22歳
大　阪／中尾　嘉男／19歳
和歌山／川嶋　修司／20歳
兵　庫／小川　納／18歳
　　／砂川　英美／11歳
愛　媛／玉井　知也／21歳
　　／藤本　光広／18歳

②バーチャファイターアニメポスター

北海道／西田　繁樹／26歳
栃　木／小堀　清勝／17歳
東　京／蕗野　幸樹／20歳
岐　阜／石井　克法／14歳
愛　知／出口　賢次／27歳
兵　庫／村上　雅俊／17歳
和歌山／西川喜代子／18歳
山　口／松並　憲司／16歳
佐　賀／林田　英三／8歳
長　崎／綿屋　克章／33歳

③クォヴァディス宣伝用ポスター

埼　玉／小鮒　芳行／22歳
　　／平野　慎／14歳
東　京／植木　雅俊／19歳
静　岡／室内　謙吾／21歳
京　都／齋藤　哲哉／17歳
奈　良／東本　英久／21歳
和歌山／三宅　由子／25歳
岡　山／牧野　直人／18歳
山　口／山川健太郎／19歳
福　岡／田上　喜和／24歳

④アイドルプロジェクト特製ポスター

宮　城／菊地　康夫／21歳
新　潟／藤沢　悟／?歳
石　川／岩田　隼人／21歳
兵　庫／岩村　康宏／19歳
広　島／木村　光志／17歳

⑤カプコンAMショー限定Tシャツ

神奈川／望月　成晃／23歳
静　岡／滝本　孝一／15歳
愛　知／木村　桃／21歳
　　／竹腰　香里／22歳
奈　良／上川　喜孝／16歳
和歌山／山崎　陽子／23歳

（敬称略）

サターンFAN 3DOマガジン 主催 フォトCDコンテスト 開催のお知らせ

写真が趣味の人は、とにかく注目！ この冬に出かけた観光地の風景でもいいし、田舎に帰省したときの家族団らんの写真でもオーケー。とにかくテーマは自由だから、思うままに感性を爆発させてほしい!! もちろん入賞作品は、誌上で大公開しちゃうのだ。

フォトCDコンテスト概要

- ●応募資格　プロ、アマチュア問わずOK。
- ●作品　オリジナルで未発表のもの。テーマは自由（ただし公序良俗に反しないもの）。なお、著作権は本人に、版権は徳間書店インターメディアに帰属します。
- ●応募方法　35ミリの現像済みネガかスライド（ポジ）、プリントした写真を送付する（必ず、ネガかポジは添付）。応募作品は返却しません。
- ●応募締め切り　1996年2月15日必着。
- ●入賞者の発表　1996年4月ごろに発売の、サターンFANと3DOマガジン誌上で発表。
- ●審査員　編集部、日本コダック、セガ・エンタープライゼス、松下電器産業。

応募方法

①作品のタイトル。②カメラやフィルムのデータ。③撮影日時、場所。④作品のコメント（100〜200文字）。⑤住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いたメモを同封の上ご応募ください（複数の応募は可能ですが、メモは作品ごとに用意すること）。送り先は、右下のあて先「フォトCDコンテスト」係まで。

⬆身近な家族の写真でもOK

主催／サターンFAN編集部
3DOマガジン編集部
協賛／日本コダック㈱、㈱セガ・エンタープライゼス、松下電器産業㈱

入賞者の賞品予定

☆日本コダック賞
コダックポータブルフォトCDプレイヤー

提供／日本コダック

☆セガサターン賞
セガサターン＋フォトCDオペレーター

提供／セガ・エンタープライゼス

☆パナソニックR・E・A・L賞
R・E・A・L＋ビデオCDアダプター

提供／松下電器産業

読者PRESENT＆フォトCDコンテスト あて先

〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM サターンFAN編集部「○○○」係まで。
読プレは、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、賞品の番号と名称を記入してください。

※フォトCDコンテストの入賞者には、上記賞品とあわせて、作品掲載誌2誌と応募作品を収録したフォトCDを進呈します。また参加賞として、応募者全員の中から、抽選で50名様に、各社より提供のテレカなどのグッズをプレゼントいたします。また、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合がありますのでご了承ください。

NEWS Dynamite!

ゲームのアフレコ取材報告から、アイドルの話題、サターンの周辺機器まで、なんでもありのニュースダイナマイト！ プレゼント付きの記事が盛りだくさんなのだ。

TOPIC 今回もヒロインは菅野美穂さん!! 『慶応遊撃隊　活劇編』アフレコ

⬆左から八奈美さん、かないさん、菅野さん、山本さんという順番

メガCDで発売されたシューティングゲーム『慶応遊撃隊』の続編、『慶応遊撃隊　活劇編』のアフレコが、12月17日に行われた。

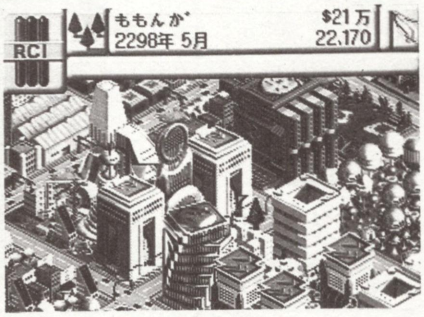
ジャンルはアクションゲームになったものの、キャラクタの声は前作と変わらないので、ファンの人たちは安心してほしい。ちなみに、主人公の女の子、蘭未（らみ）役は、おなじみ菅野美穂さん。Dr．ポン役は八奈美乗児さん。お婆さん役は山本圭子さん。そして、今回の新キャラ、卑弥呼役はかないみかさん。

「前回よりは肩の力も抜けて、すごく楽しくお仕事できました」と菅野美穂さんが言うように、現場は和気あいあいの雰囲気。ゲームのほうも仕上がりが楽しみだ。

さあ今回は、声優さん4人のサインが入った色紙をプレゼント／「慶応遊撃隊サイン色紙」係まで。

⬆今回の蘭未ちゃんは、少しはおとなっぽく…、なってるわけないか？

TOPIC シミュレーションファンは注目!! ゲームで遊んで海外旅行に行こう



⬆フツーじゃない感性が必要になってくるかも？ ひたすらゲームをやり込むのも1つの方法だよね

現在発売中のサターン用シミュレーションゲーム、『シムシティ2000』『テーマパーク』と、2月発売予定の『ザ・タワー』の3作品。これらのゲームに関するユニークなアイデア、遊んで作った自信作などを募集するコンテストが開催される。

賞品には「ニューヨーク・オーランドの旅、5泊7日」なども用意されているので、これらのゲームをやり込んでいる人、または、サターンをもっていなくても、ユニークな街、遊園地、ビルなどのアイデアをもっている人は、以下の応募要項に目を通して、ぜひ参加してほしい。

応募締め切り：1996年3月10日（当日消印有効）。

応募先：〒101-91　東京都中央郵便局　私書箱480号「クリエイティブの達人募集」係まで。

問い合わせ先：☎0120-012235（株セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター）、受付時間／月～金曜日の10時～17時（祝・祭日を除く）。

詳しい応募方法については、2月2日発売のサターンFANを読むか、電話で問い合わせてみてくれ!!

TOPIC ゲームの次はアイドルもチェック 「Q．T」初のイベントライブ!!

SFシミュレーション「クォヴァディス」のエンディングテーマを歌っている"Q．T（キューティー）"。矢部美穂、桜井亜弓、沢口遥の3人で構成されるアイドルグループだ。

そんな彼女たちが、2月11日の15時、東京・渋谷のタワーレコード8Fイベントホールにて、ミニライブ＆トークショー＆握手会を行うのだ。

本来ならば、タワーレコード渋谷店で"Q．T"のシングルCDを買った人が先着でしか入手できないイベント招待券を、サターンFANの読者10名に特別プレゼント／　さらに、イベントに行けない人のために"Q．T"のシングルCD「ARK～未来をさがして～」を2名に!!

招待券希望者は「Q．T命」係、CD希望者は「Q．T・CD」係まで。

⬆左から桜井さん、矢部さん、沢口さん。Yシャツだけの姿にドキドキ♡

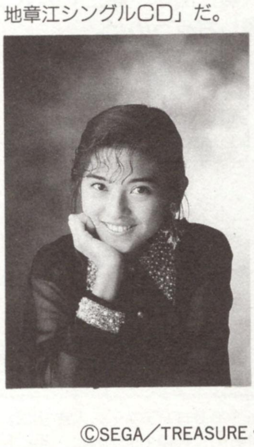
⬆MEMレコードから発売中のCD「ARK～未来をさがして～」。品番VODR-1005。

GOODS いろんなメディアで大活躍!? 草地章江ニューシングル情報

文化放送「レディオ・クォヴァディス」の、メインパーソナリティを努める草地章江さん。彼女の歌う、同番組のオープニングテーマ「知らない」を収録したシングルCDが、ソニー・ミュージックエンタテインメントから1月21日に発売予定だ。

声優の仕事に始まり、写真集やビデオにCD、ラジオなど幅広く活動を続けてきた彼女。現在は、毎週火曜日、日本テレビの深夜映画紹介番組「シネ・クラ」のレギュラーとしても頑張っている。そんな彼女のシングルCD、しかも直筆サイン入りを2名にプレゼント!!　係名は「草地章江シングルCD」だ。

⬆ちょっとおとなっぽい雰囲気のジャケット。草地さんの魅力がいっぱい。品番SRDL-4147



⬆声優から芸能活動まで、なんでもやってしまう彼女。よくよく考えるとスゴイこと

©SEGA／TREASURE・SEGA

ゲーム界の風雲児『Dの食卓』のムックが大好評発売中!!

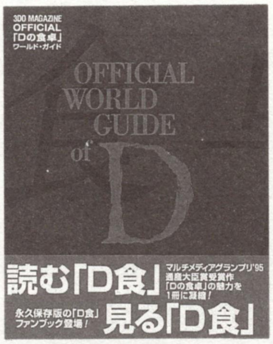
昨年、11月に行われた「マルチメディアグランプリ'95」において、通商産業大臣賞、パッケージ部門最優秀賞を獲得したアドベンチャーゲーム『Dの食卓』。

その魅力をたっぷり詰め込んだムック"OFFICIAL「Dの食卓」ワールド・ガイド"が、徳間書店インターメディアから1800円（税込）で発売中なのだ。

ゲームの攻略はもちろん、小説や、『Dの食卓2』に関する情報、飯野社長インタビューに、開発者のプロフィールなど、じつに充実した内容。『Dの食卓』、およびそれを開発したWARPという会社から、その中で仕事をする人間までをも徹底的にピックアップし、紹介している。

ゲームを遊ぶ前、遊んだあとでも楽しめるこの本を、特別に3名にプレゼント// 「Dの食卓本」係まで。

「マルチメディアグランプリ'95」授賞式での飯野社長。ひそかに笑みが…？



発売中のムックの表紙。黒の配色がオカルトチック。ファンならそく買い!!

おちゃらけだけどキャストは豪華『ヴァンパイアハンター』のドラマCD

『ヴァンパイアハンター』のドラマCD「ヴァンパイアハンター　ダークネスミッション　～特選バター醤油味～」が、1月31日にムービックから3500円（税込）で発売予定。

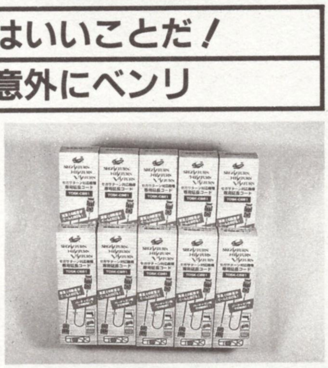
CDに加えて、カプコンデザインチームのイラストを多数掲載した、32ページ付属ブックレットも魅力的。

キャストは、デミトリが塩沢兼人さん、モリガンが井上喜久子さん、フェリシアが小桜エツ子さん、レイレイが久川綾さん。読者プレゼントは3名// 「ハンターCD」係まで。

キャラクタたちが出しているピースサインの意味は？（それは聴いてのお楽しみ）

ながーいことはいいことだ！延長コードは意外にベンリ

持っていると、何かと便利なサターンの周辺機器を紹介しよう。その名も「セガサターン対応機種専用延長コード」。価格1280円（税別）で、東京省光から発売中だ。その名のとおり、サターンのコントロールパッドを2メートルも延長できるので、テレビ画面から離れてプレイしたいときなどに最適// プレゼントは10名。「延長コード」係と書いてね。



「バーチャコップ」とかを画面から離れてプレイするときによさそう

サターンタイトルが一挙3枚!! ゲームミュージックファン大注目

サターンで発売されているゲームのミュージックCDが、東芝EMIから3タイトル発売されるのだ//

1月24日に「VIRTUA COP SOUND TRACKS」品番TYCY-5478～9、価格3000円(税込)。

1月31日には「GUARDIAN HEROES」品番TYCY-5466、価格2800円(税込)。同日、「Virtua Fighter&Virtua Fighter2 MUSIC TRACKS」品番TYCY-5480～1、価格3000円(税込)で発売される予定。

今回は、これらのCDを各2名ずつ、計6人の読者に特別プレゼント。賞品希望者は「CD～」係まで(～の部分にはCDのタイトルを入れること)、ふるって応募してネ。

『バーチャコップ』。ついつい体が反応したりして？

略して「ガーヒー」のジャケット。ファンタスティック！

気合いの入った格闘RPG『ガーヒー』。曲も秀逸

「バーチャ」ファンなら絶対買って損はないハズだ!!

12月号読者アンケートプレゼント発表 & ヴァンパイアハンター人形当選者発表

①ドラゴンボール　真武闘伝

埼　玉／関谷慎太郎／13歳
千　葉／椙山　豊之／18歳
富　山／名畑　拓也／16歳
大　阪／石野　克／15歳
　　　／大久保隼人／18歳
兵　庫／小林　且／17歳
　　　／平岡憲太郎／15歳
徳　島／河西　竜史／14歳
愛　媛／村上　佳邦／16歳
福　岡／森　成文／14歳

②バーチャファイター2

山　形／加利屋元樹／14歳
　　　／野口　勝利／16歳
福　島／国分　健一／20歳
埼　玉／田中　靖彦／25歳
　　　／篠崎　英康／18歳
神奈川／柄沢　友則／25歳
愛　知／小川　剛史／20歳
三　重／宇田　将明／14歳
大　阪／藤村　博志／25歳
鳥　取／矢木　雅紀／23歳

③ガンバード

岩　手／畑田　智春／18歳
宮　城／及川　昌巳／17歳
福　井／浅井　伸一／23歳
静　岡／滝本　孝一／15歳
大　阪／加治佐哲也／23歳
　　　／松井　佑典／16歳
岡　山／秦野　淳／16歳
徳　島／西岡　稔晴／18歳
香　川／谷本　裕明／25歳
福　岡／結城　哲雄／19歳

④野茂英雄ワールドシリーズベースボール

岩　手／日戸　広美／29歳
千　葉／田栗　俊／15歳
神奈川／恩蔵　倫征／21歳
山　梨／在原　明広／16歳
滋　賀／山上　大祐／17歳
京　都／西　新太郎／14歳
奈　良／原田　智夫／19歳
香　川／笠井　理／25歳
　　　／藤田　武／21歳
鹿児島／末廣　友暁／23歳

⑤スーパーリアル麻雀グラフィティ

群　馬／内山　信行／31歳
埼　玉／市川　将／21歳
千　葉／平野　剛志／20歳
神奈川／和田　聡一／24歳
富　山／堀　充孝／18歳
静　岡／土屋　剛男／25歳
愛　知／木次　幸一／19歳
奈　良／開口　嘉雄／25歳
福　岡／中島　孝／22歳
長　崎／高谷　成洋／25歳

■ヴァンパイアハンター人形

〈モリガン〉
埼　玉／染谷麻衣子／20歳
〈ドノヴァン〉
神奈川／金子　暁彦／20歳
〈デミトリ〉
長　野／堀内　達矢／18歳
〈フェリシア〉
京　都／宇野栄里子／14歳

（敬称略）

プレゼントの応募方法

※各プレゼントの希望者は、官製はがきに、郵便番号、住所(都道府県を明記のこと)、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいプレゼントの係名を書いて、79ページにあるあて先までお送りください。締め切りは2月1日必着です。なお、当選者の発表は「3月1日発売のサターンFAN」誌上にて告知させていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があることをご了承ください。
※「サターンFAN12月22日号」読者アンケートプレゼント当選者の発表は、2月2日発売の「サターンFAN 2月16日号」で発表いたします。

「ゲーム大賞」に参加して好きなゲームをゲット！

第1回 SATURN（サターン）ゲーム大賞募集！

全50本

読者の評価でサターンNo.1のソフトを決定する、この「サターンゲーム大賞」。プレゼントもあるよ！

サターンベスト1のゲームを読者が決定するのだ!!

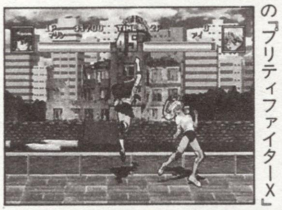
年末には大作ソフトが続々と発売され、正月休みにはゲーム三昧という読者も多かったはず。ソフトの数も100を超え、サターンユーザーにとって幸せな一年だったのではないかな。そこで、そのソフトの中から年間（今回のみ'94年11月22日から）No.1ソフトを決定してみたい。しかも、評価するのは君たち読者。編集部に送られてきた評価を全て集計し、最も高い点数を獲得したソフトが大賞として選出される。そう、まさに君の一票が「ゲーム大賞」を決定するのだ。評価対象となるソフトの中で、実際にプレイしたことのあるソフトを評価し、ガンガン編集部に送って欲しい。評価の対象となるのは、サターンが登場した'94年11月22日から、'95年12月31日までに発売されたサターンのソフト。ただしゲーム性のないソフトは評価対象に入っていないのであしからず。

ソフトの評価方法？

「ゲーム大賞」でのソフトの評価方法は、現在本誌に掲載されている「ゲーム成績表」と同じ。各ソフトごとに「キャタクタ」「音楽・効果音」「お買い得度」「操作性」「熱中度」「オリジナリティ」の6項目について、5段階で評価して欲しい。評価するソフトは、必ず6項目すべてを記入すること。この評価は、5（非常に良い）～1（悪い）までとなる。0や6などの数字を記入すると無効となってしまうぞ。

君のお気に入りソフトは何位にランクされるのかな

1位の座は確定的と思われる『バーチャファイター2』。番狂わせはあるのかな



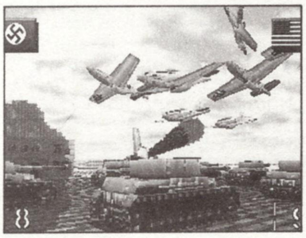
ゲーム成績表では最下位の『プリティファイターX』

次の6項目をチェック

	キャラの動きや、かわいらしさなどをチェック
	音楽がそのゲームに合っているか、飽きないかチェック
¥	ゲームの内容と値段が釣り合っているかチェック
	キャラは動かしやすいか、操作感はどうかチェック
!!!	ゲームにどのくらいのめり込めたか熱中度をチェック
☆	今までにない斬新なアイデアがあるかをチェック

応募するときの注意

評価は自分でプレイしたソフトに限る。紹介記事を読んだだけとか、お店でデモを見ただけ、なんていうのは不可。体験版でプレイした、というソフトもご遠慮願いたい。もちろん、製品版を友達に借りてプレイした、というのはOK。つまり、自分で評価が下せるくらいプレイしたソフトであればいいってわけ。



最低でも1時間はプレイしたいところ

参加したい人はこちらまで！

それでは、「ゲーム大賞」への応募方法を説明する。まず137、138ページの回答用紙にソフトの評価を書く。ペンやボールペンを使って、ハッキリ数字を記入すること。さらには郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しいサターンのゲームを明記する。そして、キリトリ線にそって用紙を切り取り、80円切手を貼った封筒に入れ、下記のあて先まで送るのだ。締め切りは2月2日（当日消印有効）となっているぞ。

〒105 東京都東新橋1-1-16
TIMサターンファン編集部
「ゲーム大賞」係

締め切り　2月2日（当日消印有効）

●結果、当選発表
当選者発表…サターンファンNo.6（3月1日発売）
結果発表……サターンファンNo.8（3月29日発売）

50人に好きなゲームをプレゼント!!

この「ゲーム大賞」に参加してくれた読者には、うれしい特典がある。なんと、1月19日（本誌の発売日）までに発売されているソフト、どれでも好きなものを1本、抽選で50名にプレゼントするぞ。品切れで買えなかったソフト、お金がなくて涙を飲んだソフトなど、なんでもOKなのだ。ああ、こんなに嬉しいことはない…。さて、早速回答用紙にある「欲しいサターンソフト名」の欄に、ソフト名を書こう。しかし、そのソフトの在庫がない場合も考えられる。そのときのために、第2希望ソフトも忘れずに明記してほしい。

欲しいゲームを書いてね

©MAXIS・SEGA・IMAGINEER

1995年度第1回サターンゲーム大賞回答用紙

'95年12月31日までに発売されたサターンソフト145本が評価対象。記入方法は136ページを参照のこと。

キャラクタ　音楽・効果音　お買い得度　操作性　熱中度　オリジナリティ

No.	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1	麻雀悟空　天竺						
2	MYST（ミスト）						
3	バーチャファイター						
4	Wan Chai Connection						
5	TAMA						
6	ゲイルレーサー						
7	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…						
8	クロックワーク ナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～						
9	ビクトリーゴール						
10	GOTHA（ゴータ）　～イスマイリア戦役～						
11	上海　万里の長城						
12	アイドル雀士スーチーパイ　Special						
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS　～スタドラーに挑戦～						
14	RAMPO						
15	ポポイっとへべれけ						
16	麻雀厳流島						
17	パンツァードラグーン						
18	ダイダロス						
19	EMIT　Vol.1～時の迷子～						
20	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～						
21	EMIT　Vol.2～命がけの旅～						
22	EMIT Vol.3～私にさよならを～						
23	デイトナUSA						
24	柿木将棋						
25	三國志Ⅳ						
26	VIRTUAL HYDLIDE（ヴァーチャル　ハイドライド）						
27	輝水晶伝説アスタル						
28	極上パロディウスだ！　DELUXE PACK						
29	完全中継プロ野球　グレイテストナイン						
30	GRAN CHASER（グランチェイサー）						
31	スーパーリアル麻雀PⅤ						
32	バトルモンスターズ						
33	ゲームの達人						
34	～制服伝説～プリティファイターX						
35	デジタルピンボール　～ラストグラディエーターズ～						
36	ブルーシード　～奇稲田秘録伝～						
37	新・忍伝						
38	ダークシード						
39	平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ						
40	学校の怪談						

No.	ゲーム名	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
41	バーチャファイターリミックス						
42	バーチャルバレーボール						
43	リグロードサーガ						
44	熱血親子						
45	Dの食卓						
46	ゆみみみっくすREMIX						
47	実況パワフルプロ野球'95　開幕版						
48	クロックワーク ナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～						
49	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦！！～						
50	RACE DRIVIN'						
51	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～						
52	学校のコワイうわさ　花子さんがきた！！						
53	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム						
54	ウイニングポストEX						
55	シャイニング・ウィズダム						
56	テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball						
57	卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション						
58	アイドル麻雀ファイナルロマンス2						
59	魔法騎士（マジックナイト）レイアース						
60	AI将棋						
61	水滸演武						
62	球転界						
63	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード						
64	実戦麻雀						
65	レイヤーセクション						
66	将棋まつり						
67	Break Thru！						
68	ワールド　アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～						
69	マスターズ　遙かなるオーガスタ3						
70	ブルー・シカゴ・ブルース						
71	宝魔ハンター　ライム　Perfect collection						
72	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN						
73	魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ						
74	クァンタムゲートⅠ　～悪夢の序章～						
75	信長の野望・天翔記						
76	永世名人						
77	出たなツインビーヤッホー！　DELUXE PACK						
78	アイドル雀士スーチーパイ　Remix						
79	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～						
80	ゴールデンアックス・ザ・デュエル						

（キリトリ線）

No.	ゲーム名						
81	シムシティ2000						
82	STEAMGEAR MASH~スチームギア マッシュ~						
83	メタルファイター♡MIKU						
84	ゲームの鉄人 THE上海						
85	サンダーストーム&ロードブラスター						
86	X JAPAN Virtual Shock 001						
87	ときめき麻雀パラダイス~恋のてんぱいビート~						
88	キング・オブ・ボクシング						
89	バーチャルオープンテニス						
90	サイコトロン						
91	ぷよぷよ通(2)						
92	「占都物語」その I						
93	セガインターナショナル ビクトリーゴール						
94	ハングオンGP'95						
95	アメリカ横断ウルトラクイズ						
96	プリンセスメーカー2						
97	F−1 Live Information						
98	ただいま惑星開拓中!						
99	峠 KING THE SPIRITS						
100	ばくばくアニマル~世界飼育係選手権~						
101	戦略将棋						
102	おーちゃんのお絵かきロジック						
103	野茂英雄ワールドシリーズベースボール						
104	ドラゴンボールZ 真武闘伝						
105	RAYMAN						
106	ぱっぱらぱおーん						
107	X−MEN						
108	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ						
109	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HECDER						
110	オフワールド・インターセプター エクストリーム						
111	バーチャコップ(バーチャガンセット)						
112	バーチャコップ(ソフト単体)						
113	闘神伝S						

No.	ゲーム名						
114	金沢将棋						
115	スーパーリアル麻雀グラフィティ						
116	シュトラール 秘められし七つの光						
117	NBA JAM トーナメントエディション						
118	バーチャファイター2						
119	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX						
120	ファーザー・クリスマス						
121	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ						
122	日灼けの想い出+姫くり						
123	ガンバード						
124	海底大戦争						
125	EMIT バリューセット						
126	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま						
127	結婚~Marriage~						
128	クロックワークナイト~ペパルーチョの福袋~						
129	ダライアス外伝						
130	DX人生ゲーム						
131	マジカルドロップ						
132	湾岸デッドヒート						
133	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~						
134	HAT TRICK HERO S						
135	クォヴァディス						
136	ブラック ファイアー						
137	テーマパーク						
138	ゴジラ ー列島震撼ー						
139	バーチャレーシング セガサターン						
140	機動戦士ガンダム						
141	北斗の拳						
142	真・女神転生 デビルサマナー						
143	Wizard's Harmony						
144	カオス コントロール						
145	セガラリー・チャンピオンシップ						

記入方法

下記の記入例にならって、必ず算用数字で、1本のソフトにつき6項目を5段階で評価し、記入してください。5が非常に良い、4が良い、3が普通、2がやや悪い、1が悪いとなっています。1から5以外の数字を記入すると無効となるので注意。また、評価するソフトは、自分でプレイしたことのあるものに限ります。

記入例

No.	ゲーム名						
140	機動戦士ガンダム	3	4	5	5	4	3

(キリトリ線)

氏名

〒

住所

電話番号

欲しいサターンソフト名:

第2希望ソフト名 :

※欲しいサターンソフト名は1月19日までに発売されたものにしてください。

ゲーム研究所 SPECIAL

あらゆるジャンルのスペシャリスト揃っています

今回の研究所は、シミュレーションと格闘モノ。さらに読者ハガキを基にQ&A形式で3本のゲームを攻略しているぞ!!

■シムシティ2000 ……P139
■闘神伝S ……P142
■X−MEN ……P143
■機動戦士ガンダム ……P143

研究ファイル＃22

ゲーム研究所SPECIAL

シムシティ2000

発売以来、いまだに読者からの攻略希望が絶えない『シムシティ2000』。その声にお答えして、都市の基本的な開発の仕方からはじまり、いかにして都市を発展させるか、その方法を紹介するぞ！

アルコロジー獲得までの都市開発手順を指南！

このゲームは市長となって何もない荒野から都市を創造するゲーム。大切なのは、都市作りの基本パターンをマスターすること。これさえ覚えればアルコロジー建設も目前だ。

●初心者の人は、オプション項目を災害なしにしてプレイしたほうがいいかもしれない

都市開発は計画的に

予算不足に陥りがちな序盤では、無駄なことに予算をさいてはいけない。都市開発を行ううえで何よりも大事なのは予算。予算がなければ都市を発展させるための施設が作れないし、市民への公共サービスもすることができない。今回の攻略では、都市開発の手順を基本段階と拡張段階の2つにわけて説明してみた。ただやみくもに建物を建て、道路を敷いていたのでは、いつまでたっても住みよい都市は作れないのだ。

基本段階

① 発電所を建設
↓
② 道路を敷設
↓
③ 送電線をひく
↓
④商工業、住宅区画を設置
↓
⑤ 水道網整備
↓
⑥ 公共施設設置

➡

拡張段階

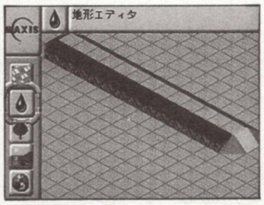
基本段階の②〜⑥を繰り返しつつ

- 娯楽施設建設
- 公害対策
- 空港、海港建設
- 条例制定

を行っていく

基本段階 その1　初期の発電所は水力がオススメ

都市開発をするために市長が最初に行うことは、発電所を設置し、電力を作りだすこと。電気がなければ文明生活を営むことはできない。まずは発電所を建設して電気を作りだそう。ゲーム序盤でオススメなのは、水力発電所。水力発電所だと1MW当たりの発電費用は$20。ただし滝に建設しなければいけないという地形的条件があるため、その地形を作りだす費用を考えれば、最終的に石油発電所よりもコスト高になる可能性がある。そういう場合は、ゲーム開始前に地形エディタを使ってあらかじめ滝を建設しておこう。唯一の難点は、設置面積を大きくとることだが、無公害で発電所の寿命がないことを考えればそれほど気にならないだろう。ただし、都市が発展してきて人口が何万人にもなってくると、さすがにメインの発電所として使うのはキツイ。そのころになると、水力発電は、補助的な発電所になることが予想される。徐々に資金を貯め、都市の大きさにあった発電所を設置しよう。都市を大きくしすぎると、電力供給が追いつかなくなることがある。



●ちょっとズルイけど事前に滝を作っておくのだ

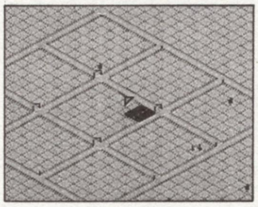
発電所一覧表

種類	開発年	出力	費用（1MW当たり）	備考
石炭	1900	200MW	$4,000　($20)	公害多し
水力	1900	20MW	$400　($20)	滝のある場所に設置
石油	1900	220MW	$6,600　($30)	特に長所も短所もない
ガス	1950	50MW	$2,000　($40)	コスト高
原子力	1955	500MW	$15,000　($30)	メルトダウンに注意
風力	1980	4MW	$100　($25)	天候に影響を受ける
ソーラー	1990	50MW	$1,300　($26)	天候に影響を受ける
マイクロ波	2020	1600MW	$28,000　($17.5)	火災災害有り
核融合	2050	2500MW	$40,000　($16)	クリーンかつ安全

©MAXIS

基本段階 その2 道路の敷設は6×6が基本

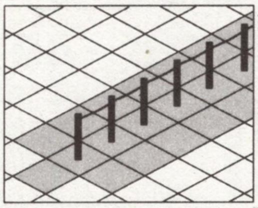
都市交通の中心を成すのが道路。道路は、ただ敷設していくのではなく、一定の大きさで区画を作りながら敷設していこう。住人は道路から3タイル以内に建物を建てていく習性があるので、6×6のサイズで1区画にすれば無駄がなくなるぞ。



○このように交差点が多いと渋滞になるので注意

基本段階 その3 送電線の効果範囲を知ろう

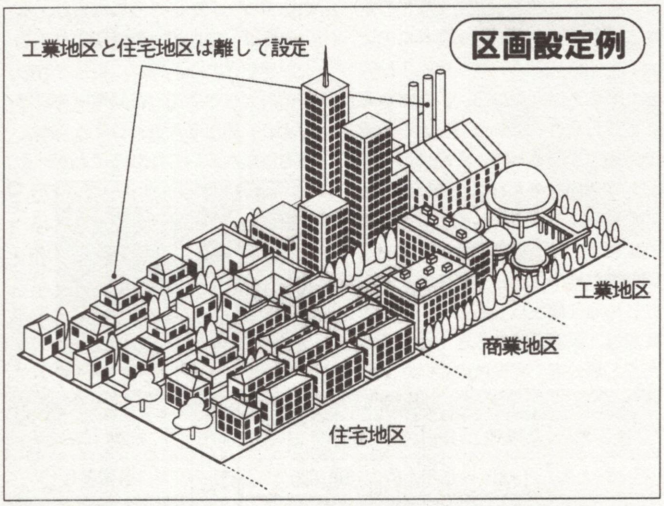
発電所で作った電気を各建物に送り届けるのが送電線の役割。送電線から建物へ電力を送るときの効果範囲は、隣接するタイルのみ。他の送電線との距離を2マスあけながら送電線を敷設すれば、効率よく電気を送ることができる。



○黒くなっている部分が送電線の効果範囲だ

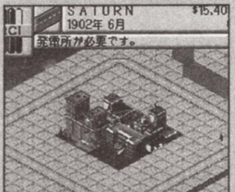
基本段階 その4 区画設定のコツ

道路と電気を用意したあとは、いよいよ商業、工業、住宅の建設にとりかかる。このとき、建物を商業1、工業1、住宅2の割合で建設していこう。公害の心配があるため、住宅地区と工業地区は距離をとり、その間に商業地区等、他の建物を作るようにしよう。区画設定に慣れたら、道路敷設で9×9、12×12のサイズで区画を作り、市民が建物を建設しない区画の中心地を、公共施設の建設場所にしてみてもいいだろう。



区画設定パターン

○9×9の例。中央に公園を置き周囲の地価をあげる



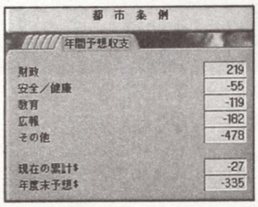
○12×12の例。中央に公共施設4種類をまとめている

基本段階 その5 水は生活に欠かせない

区画設定を終え、都市に建物が建ってきたら、今度は水を確保しなければならない。水道がなくても市民は住むのだが、さらなる都市発展のために水道網を完備しておこう。水道をひくためには、まずポンプを設置してそこから水を汲み上げる。設置場所によってポンプから汲み上げる水の量が違っている。当然、水辺近くの方がより多くの水を汲み上げることができる。近くに海や河がなければ、造園アイコンで水場を作ろう。水道管をひいていくときは送電線と同じく、いったん同じ区画の建物にまで水道管をひけば、それに隣接するすべての建物に水がひかれるので、いちいち各建物に水道管をひく必要はない。

基本段階 その6 公共サービスを忘れるな

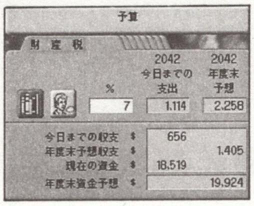
公共施設には、都市上に置いておくだけで機能するものと、その効果範囲が限られているものの2種類がある。教育施設や刑務所等は、それが都市上のどこであれ、置いておくだけで効力を発揮。学校や大学等の教育施設は、1校につき受け入れられる生徒数に限りがあるので、その総数が常に都市人口を上回るようにしておこう。ただし、都市上のどこにおいても、その効力を発揮する。同様に病院も建設場所がどこであれ、その機能は働き続けている。送電線を使って電気を通すのを忘れてはいけないぞ。あまった土地や半端な土地等があれば、そこに公共施設を設置していこう。一方、警察や消防署は、1つの施設につき管理できる範囲に限界がある。全体マップをみて、その勢力範囲を確認しよう。これらの施設は、道路に隣接するように設置すると効力が高くなる。ちなみに災害なしモードを選択した場合、火災が発生しないので消防署への予算は0%でもかまわない。



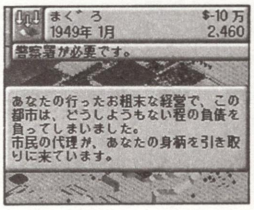
○都市の規模が拡大すると公共料金も上昇する

予算がなくなってきたら…

基本段階の①～⑥を終えたら、手持ちの予算もだいぶなくなっているのではないだろうか？　シムシティをプレイしていて陥りやすいのが、予算がなくなってしまうこと。お金がなければ都市開発もなにもできない。では、この状態から抜け出すにはどうしたらよいのだろうか？　都市の予算は、税金と都市条例による収入、公共施設の支出の合計から算出される。税率をアップして収入を高めたり、公営ギャンブルや駐車違反の罰金をとる条例を制定して、少しでも収入を増やそう。税率をあげるときに注意してほしいのは、市民地区の税金を上げないということ。その代わり工業税率を9%程度に設定しておこう。財政状態を黒字にしても人口が1万人にも満たない状態では、年間収入は、$200～$300ぐらい。これでは、新しい区画を作ろうにも、まとまった予算を手に入れるまでに2、3年はかかる。しかし、この時期はシムシティ序盤戦の正念場でもある。無理をせず、予算の許す範囲で徐々に道路を敷設し、画面左上にあるRCIゲージを見て、需要の高い地区を設置していこう。余裕ができるまでは、市民を増やすことに専念するのだ。



○1年間の収入には、常に気を配っておこう



○市長をクビになるのもけっこう大変だぞ

基本的な都市づくりが終わったら少しずつ都市を拡張していこう

市民数が2、3万人を超え、年間都市収入が$1000前後になれば、いよいよ都市を拡張していくことになる。拡張段階は、市民を集めることを第一に考えた基本段階とは異なり、市民が住みやすい都市を作ることが目標となる。ただし、予算に余裕ができたといっても、住みよい都市を作るには、多額の予算が必要になる。無駄遣いは控えるのだ。

鉄道、海港、空港で経済を刺激

都市の商工業を活発化する役割をもっているのが海港と空港だ。この2つを設置するためには、特定の条件が必要になってくる。まず、海港は海岸線沿いに設置する必要がある。陸上に建てても倉庫が立ち並ぶだけで、いつまでたっても何も建設されない。空港はどこにでも建設できるが、滑走路を作るために1×5サイズの土地を確保しなければならない。鉄道も海港、空港と同様の効果をもっているが、鉄道の場合は、画面端まで線路を敷設して「他の都市との接続」を行わないとだめだ。

条例制定で住みやすい都市に

条例を制定すれば、都市のいろいろな面に影響を与えることができる。条例の種類は、財政、安全、教育等、大きく5種類に分かれている。財政に関する条例以外は市民の生活にプラスとなる項目ばかり。当然のことながら、そういった条例は、公共サービスであるため、その費用は市の予算からだされることになる。しかしこのような種類の条例は、財政以外に悪影響を及ぼさないため、余裕がありさえすれば必ず制定しておこう。反対に財政にプラスとなる条例は、市民の嫌いな税金や罰金から成るものがほとんど。財政が苦しいとき以外は、制定を控えよう。

都市条例一覧表

○……プラス
×……マイナス

		工業	商業	住宅	地価	財政	健康	教育	犯罪	公害	火災
財政	1%消費税		×			○					
	1%所得税			×		○					
	ギャンブル公認					○			×		
	駐車違反の罰金		×			○				○	
安全・健康	自衛消防団					×					○
	市内禁煙					×	○				
	無料診療所					×	○				
	リトルリーグ					×	○		×		
教育	弁論大会					×		○			
	麻薬撲滅運動					×			○		
	救命活動講座					×	○				
	周辺警備					×			○		
広報	観光広告		○			×					
	ビジネス広告	○	○			×					
	都市美化運動				○	×					
	カーニバル		○			×					
その他	省エネ運動					×					
	核禁止都市	×		○							
	ホームレス寮	○	○		○	×					
	汚染削減政策	×				×				○	

娯楽施設は地価を上昇させる

すべての土地には、地価が設定されており、周囲の環境によって地価は変動していく。例えば、工場や空港が近くにあり、大気汚染や騒音公害の被害を受けている場所の地価は低くなっている。市民から嫌われる施設である刑務所近くの地価も下がる。また、地価の下落は犯罪発生率の上昇にもつながる。反対に、周囲に公園や水場があり、住宅の密集度も低い土地は、地価が高くなっている。いうまでもなく市民が好むのは地価の高い場所。地価の高い場所に市民は集まってくる。住宅区画と工場区画を距離をおいて設置したり、地価を上昇させる施設を建設するのが、都市を発展させるための重要な要素となってくる。

地価を変動させる施設一覧

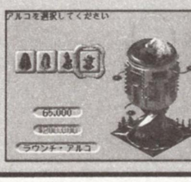
施設名称	上昇範囲	費用	備考
市長官邸	周囲	$0	人口で建設可能
シティホール	周囲	$0	人口1万人で建設可能
公園	周囲	$20	電気を通さない
大公園	周囲	$150	電気を通さない
動物園	都市全体	$5000	周囲の地価は下がる、電気を通さない
スタジアム	都市全体	$5000	周囲の地価は下がる
空港	周囲	$250	建設には1×5の土地が必要
警察	周囲	$500	犯罪率低下
消防署	周囲	$500	火災予防

公害対策でクリーンな環境をつくろう

都市生活の大敵ともいえるのが公害。都市の発達とともに公害もその規模をどんどん拡大していく。公害は工業地区や道路で発生することが多く、発生する地域は地価が下がり、住民が住みたがらない。そのため、公害問題をを解消するために、いろいろな手をうたなければならない。車の排気ガスによる大気汚染は、鉄道や地下鉄、バスといった他の交通機関を使用していれば減少していく。海港や工場の水質汚染は、水処理施設を建設すれば効果がある。汚染削減政策の条例を制定するのも有効だ。また、多少手間がかかるが、工業調査のアイコンを選択して、公害の原因となっている工業の税率を高めるという手もある。税率を高めれば、公害をだしている工業の育成が妨げられるからだ。都市生活に絶対必要な電力を公害のないクリーンな発電所である水力、風力、ソーラー、マイクロ波等の発電所を用いて供給していく手もあるぞ。

目標12万人！　アルコロジーを獲得せよ!!

基本段階をクリアし、都市拡張をくり返し進めていれば、人口は増えていく。しかし、限られた土地面積では、人口数にも限りがある。そこで登場するのがアルコロジー。アルコロジーは、巨大な建築物で、生活に必要なものがすべてそろっており、都市人口を12万人にまでした市長に建築する権利が与えられる。わずか4×4サイズの土地に最高6万5千人もの市民を収容でき、これを建設すれば、都市人口は飛躍的に伸びる。シムシティを初めてプレイする人やまだアルコロジーを見たことのない人は、ここを最初の目標地点にしてみてはどうだろうか？　大都市に、アルコロジーは欠かせないぞ。



宇宙へ飛び立つアルコロジーもあるぞ

研究ファイル＃23

ゲーム研究所SPECIAL

闘神伝S

各キャラクタの代表的な連続技の一部を紹介するぞ。今回は、プレイステーション版にはない、サターン版オリジナルの連続技も掲載している。これを参考に自分なりの連続技を発見するのもいいかも？

ガイア、ショウを含む10キャラの連続技を紹介するぞ!!

連続技をだすために欠かせないテクニックが「必殺技の先行入力」。これは、キャラクタが通常技を繰りだし、その攻撃が相手にヒットしている間に必殺技コマンドを入力するというもの。成功すれば通常技をだした後に生じる隙がなくなって、次の通常技、もしくは必殺技を連続して繰り出せる。連続攻撃は、だした攻撃の１発目をガードされない限り、相手のガードを無視して攻撃を入れ続けることができるぞ。

まず通常攻撃をだす。弱からだすといいぞ

通常技がヒット！　このときに必殺技を入力

通常技から必殺技のグラフィックに変化する

エイジ

通常技がすばやいため、連続技をだしやすい。炎刃修羅破につなぐこともできる。

- 立ち弱斬り→立ち強斬り→裂空斬
- 立ち弱斬り×2→立ち強斬り×2→飛昇斬
- 立ち弱キック×2→立ち強斬り×2→蹴撃弾

カイン

通常攻撃に若干の違いがあるが、ほぼエイジと同じ連続技がカインでも使える。

- 立ち弱斬り→立ち強斬り→ソニックスラッシュ
- 立ち弱斬り×2→立ち強斬り×2→デッドリーレイズ
- 立ち弱キック×2→立ち強斬り×2→ショルダークラッシュ

デューク

隙が大きい必殺技が多く、技をつなげにくい。しゃがみ強斬りにつなぐ方がいい。

- 立ち弱キック×2→しゃがみ強斬り
- 立ち弱斬り→デス(弱)

モンド

立ち弱斬りが異常なまでの強さを誇るモンド。連続技の手数もトップクラス。

- 立ち弱斬り×4～5→風神(強)→立ち弱斬り×4～5→立ち強キック

ホー

ホーも技をつなげにくい。必殺技へのつなぎは、弱攻撃でやるようにしよう。

- 立ち弱斬り→のび～る斬り
- 立ち弱斬り→喝砲烈
- しゃがみ弱斬り→立ち強キック→曇々班々曇班々

ラングー

必殺技につなぐなら、スキの小さい大地の雄叫びが有効。島と大地の怒りでも可。

- ジャンプ強キック→大地の雄叫び
- 立ち弱キック→大地の雄叫び
- しゃがみ弱斬り×3→大地撃沈弾

エリス

通常攻撃をつなげやすい。必殺技につなぐときはソアー・ウィンドウがオススメ。

- しゃがみ弱キック→立ち弱斬り→立ち弱キック→ソアー・ウィンドウ(弱)
- しゃがみ弱キック→立ち弱キック→愛ＲＩ・ＢＯ・Ｎ
- 立ち強キック→立ち強斬り→スターダストナイト

ソフィア

立ち弱キック×3は、前進しながら目押しでボタンを押していくといいぞ。

- 立ち弱斬り→立ち強斬り→オーロラレボリューション
- 立ち弱キック×3→立ち強キック→ラトルスネーク
- しゃがみ強キック→ラトルスネーク

ガイア

立ち強斬りは2回ヒットする。攻撃力が高いため、通常攻撃だけでも充分戦える。

- 立ち弱斬り→立ち強斬り→風の縁
- 立ち強斬り×2→火の赤

ショウ

基本的にカイン、エイジと同様の連続技が使える。基本技の威力が高い分、強力。

- 立ち弱斬り×2→立ち強斬り×2→飛翔斬

©TAKARA／SEGA

Q&A FILES ファイル

ゲーム研究所SPECIAL

いよいよ、読者からの質問に答えるQ&Aファイルがスタート。今回は、アクションゲーム2本の最難関キャラ攻略法だ。『X-MEN』の方は、マグニートーの主要技一覧も付いているぞ。

X-MEN

Q 最後のボス、マグニートーを簡単に倒す方法を教えてください。
(大阪府／大橋清志・27歳)

A 対マグニートー用ミュータントには、コロッサスが適任だ。彼を使用した時の磁界王打倒法を教えてしまおう。

基本的には、強パワータックル→降り際に、空中投げorI弱キック、弱パンチのコンボ→強足払い→強パワータックル…の繰り返しだけでいける。空中ビームとハイパーXをパワータックルでやり過ごせるのが大きい。画面端でマグニートーを転ばすと、死ぬまで大足払いが入る事もある。ハイパーXの出がかりは隙が大きいので、転ばせるチャンスだ。

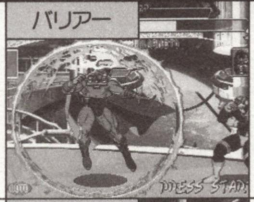
ラウンド開始時には、投げられる場合もある。積極的に狙うべし

マグニートーが繰り出す技の数々

空中ビーム

2発セットで撃ってくるので、その合間の隙を狙うようにしよう

バリアー


こちらの攻撃が届かなくなる。攻撃を当てて、さっさと消そう

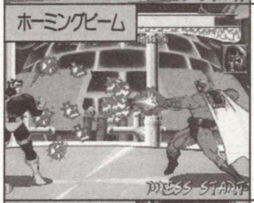
黒ボール

ガード不能で捕まると追い撃ち確実。スーパージャンプで逃げろ

ゴミ操作

全部当たると痛い。浮いたゴミは、一つずつ落とすことができる

ホーミングビーム


一度撃つと乱発してくる。空中で撃った時は真下なら当たらない

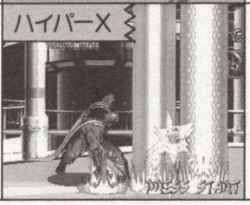
レーザー

通常技らしく、モーションをキャンセルすることがある

石化投げ

投げられると、下半身が石化して、全く動けなくなる

ハイパーX


Xパワーが溜まるとすぐ使う。回転起き上がりで避ける手も有効

機動戦士ガンダム

Q ステージ10のギャン、シャア・ゲルググの倒し方を教えてください。
(東京都／コロッケDAISUKI)

A ギャンはノーダメージで倒せる。ギャン戦でどれだけ体力を残せるかが勝負だ。

ギャン

ライフルを防御させて動きを止め(①)、飛び越えるようにジャンプして(②)、敵が飛んだら斬る、のパターンで勝てる。

①

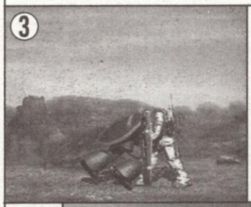
この距離でライフルを撃つと動きが止まる

②

対空技を出させておいて、着地際を斬る

シャア・ゲルググ

なぎなた攻撃、ジャンプ中のライフル射撃などは、シールドを構えてじっと耐える(③)。ゲルググが、立ってライフルを撃ってきた時だけ、しゃがんでライフルを撃て(④)。これを辛抱強く繰り返す。

③

なぎなた回転突きはシールドで確実に防ぐ

④

敵のライフルには下段ライフルで対抗

ハガキ募集

攻略希望、質問、攻略連載の企画、我こそ名人など、読者の手紙は何でも募集中。

攻略希望の場合は、攻略してほしいゲーム名、攻略する箇所を書いてほしい。Q&Aファイルのコーナー宛てハガキも大歓迎。

『テーマパーク』の遊園地づくりや『クォヴァディス』の攻略など、連載読者攻略の場合には、自分だけの攻略や、他の読者の攻略募集を送ってほしい。

また、上にも関連するが、我こそ名人だ。このゲームを極めた。という人は、極めたという証を送ってくれれば、こちらで表彰する。証は写真やビデオが一番だが、取り合えず手紙、というのもアリ。『ばくばく』のように、一人の読者名人出現から、メーカーオフィシャルの大会開催。なんていう展開もありうるぞ。

その他何でも、ゲーム研究所宛ての手紙は、P79の住所までドシドシ送ってほしい。採用者には、テレカをプレゼント。

次回『F-1 Live Information』ほか

©MARVEL ENTERTAINMENT GROUP／CAPCOM・創通エージェンシー／サンライズ／バンダイ

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト&テレカ100名

読者プレゼント

●応募のきまり●

P.147のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①～⑦）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストまで。締め切りは2月1日(必着のこと)。発表は3月1日発売の6号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選んでください。

1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 社会人
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで書いてください。

1 男　2 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号を書いてください。

7 これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び番号を書いてください。

8 あなたが買いたいと思っているゲームを表4から5つ選んで、あてはまる番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを表1から選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、あなたはサターンFANにどんな記事をふやしてほしいですか、番号を下から3つ選んで書いてください。

01 セガサターンのゲーム情報
02 速報性の強いニュース記事
03 発売直前のソフト紹介記事
04 ソフト発売後の攻略記事
05 ハードの情報
06 他機種の情報
07 ゲーム関係者のインタビュー
08 イベントやグッズなどの情報
09 マンガや読み物などの連載
10 その他の記事

12 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

13 本誌で攻略してほしいゲームを表4から2つ選んで、番号を書いてください。

14 パソコン通信について、あなたの考え、状況にあてはまる番号をいくつでも選んでください。

1 パソコン通信をよく利用している。
2 パソコン通信をときどき利用している。
3 パソコン通信に興味はあるが利用していない。
4 パソコン通信には興味がない。
5 peopleのセガ・ゲームステーションを利用している。
6 PC－VANのセガ・ゲームステーションを利用している。
7 Nifty-Serveのセガ・ゲームフォーラムを利用している。

15 1月18日までに発売されたサターンソフトの中で、面白かったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

16 1月18日までに発売されたサターンソフトの中で、つまらなかったソフトのタイトルを3位まで書いてください。ない場合は「ない」と書いてください。

17 プレイステーション、3DO、業務用などからセガサターンに移植してほしいゲームがあれば、表3の中から機種名を数字で選び、タイトルを書いてください。

18 今月の本誌の表紙についてどう思いましたか。番号を選んで書いてください。

1 とてもよいと思う
2 よいと思う
3 まあまあよいと思う
4 あまりよくないと思う
5 よくないと思う

19 最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

20 ハガキの表の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

5 非常によい
4 よい
3 普通
2 やや悪い
1 悪い

～項目の説明～

- **キャラクタ**　キャラの動きやカワイさなどをチェック
- **音楽・効果音**　何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度**　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかどうかチェック
- **操作性**　キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかチェック
- **熱中度**　ゲームにどのくらいノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ**　今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

今号のプレゼント（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

ソフト(各5名)

①ヴァンパイアハンター……………………P30
②NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～　…P46
③松方弘樹のワールドフィッシング………P194
④天地無用！　魅御理温泉　湯けむりの旅………P196
⑤サイベリア……………………………P197
⑥プロ麻雀極S……………………………P200

テレカ(70名)

⑦ガーディアンヒーローズ(トレジャー描きおろし)　…表紙

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、…の算用数字を書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1個だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみ出さないよう注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1と7は間違わないように上はハネないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

記入例

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペン、黒のボールペンか、またはサインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●表1～表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきちんと書き込んでください。

※雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今月の記事

No.	表1　今月の記事
01	〈特報〉ワールドヒーローズパーフェクト
02	〈特報〉ガングリフォン
03	〈特報〉ヴァンパイアハンター
04	〈特報〉新世紀エヴァンゲリオン
05	〈期待の新作〉3×3EYES～吸精公主～S
06	〈期待の新作〉パンツァードラグーンツヴァイ
07	〈期待の新作〉THOR～精霊王紀伝～
08	〈期待の新作〉NINKU－忍空－　～強気な奴等の大激突～
09	〈期待の新作〉ファイティングバイパーズ
10	〈期待の新作〉ダークセイバー
11	〈期待の新作〉ルナ　ザ　シルバースター
12	〈期待の新作〉GEBOCKERS
13	〈期待の新作〉ドラゴンフォース
14	〈期待の新作〉電脳戦機バーチャロン
15	〈攻略〉ガーディアンヒーローズ
16	〈土星の王国〉RANKING STREET
17	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル
18	銀河英雄伝説
19	クロックワークス
20	天地を喰らうII～赤壁の戦い～
21	ソード・アンド・ソーサリー
22	提督の決断II
23	エアーマネジメント'96
24	三国志　英傑伝
25	ウイニングポストII
26	アローン・イン・ザ・ダーク2
27	サイバードール
28	爆れつハンター
29	グラディウス　デラックスパック
30	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説
31	重装機兵レイノス2
32	2度あることはサンドアール
33	ＦＩＦＡサッカー'96
34	リンクルリバーストーリー
35	ロジックパズルレインボータウン
36	駿才競馬データSTABLE
37	GOTHAII・天空の騎士
38	ぐっすんおよよ
39	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
40	〈土星の王国〉NEWS Dynamaite／
41	〈土星の王国〉第1回SATURNゲーム大賞募集//
42	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　シムシティ2000
43	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　闘神伝S
44	〈土星の王国〉ゲーム研究所SPECIAL　Q&A
45	新規参入　サードパーティ訪問
46	〈徹底解説〉ストリートファイターZERO
47	HYPER UL－TECH
48	〈連載〉バーチャコロシアム　for　バーチャファイター2
49	ばくばくアニマル飼育係技術者試験コンテスト（第2回）
50	〈攻略〉真・女神転生デビルサマナー
51	〈攻略〉セガラリー・チャンピオンシップ
52	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！
53	The Tower
54	松方弘樹のワールドフィッシング
55	天地無用！魅御理温泉　湯けむりの旅
56	サイベリア
57	デスマスク
58	でろーんでろでろ
59	プロ麻雀　極S
60	MD&G・G FAN
61	COMING SOON
62	〈付録〉バーチャファイター2　ポストカード寺田克也オリジナルCG
63	〈付録〉Wizard's Harmony　CDジャケット
64	〈付録〉機動戦士ガンダム　CDジャケット
65	〈付録〉シャイニングシリーズ　オリジナルCGポストカード

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
01	セガサターン　マガジン
02	ファミリーコンピュータMagazine
03	サターンスーパー
04	TECHサターン通信
05	ファミ通
06	The　スーパーファミコン
07	電撃スーパーファミコン
08	㊙スーパーファミコン
09	PC Engine FAN
10	電撃PCエンジン
11	プレイステーションマガジン
12	THE　プレイステーション
13	電撃プレイステーション
14	Game Walker
15	ゲームオン／
16	64（ロクヨン）
17	V JUMP
18	寿現夢
19	ゲーム・遊II
20	ゲーメスト
21	ゲーメストEX
22	マイコンBASICマガジン
23	電撃王
24	GAMEBLAST
25	コンプティーク
26	LOGIN
27	3DO　マガジン
28	バーチャル・アイドル
29	コミックボンボン
30	コロコロコミック
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	月刊少年キャプテン
36	月刊少年エース

表3　機種名

No.	表3　機種名
01	ファミコン
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドー64
07	PCエンジン
08	CD-ROM²
09	CD-ROM²+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM²
10	PCエンジンDUO/DUO-R/DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2
14	MEGA-CD/MEGA-CD2
15	ワンダーメガ／ワンダーメガ2
16	スーパー32X
17	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
18	ゲームギア
19	プレイステーション
20	3DO
21	NEO・GEO/NEO・GEO CD　NEO・GEO CD2
22	レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC9801・9821シリーズ
26	DOS/V
27	マッキントッシュ
28	業務用
29	その他
30	何も持っていない
31	特に買いたくない

表4　セガサターン・メガドライブ・MEGA-CD

No.	表4　セガサターン・メガドライブ・MEGA-CD
	〔セガサターン〕
001	アイドル雀士スーチーパイII
002	アイドル麻雀　ファイナルロマンスR
003	アイレムアーケードクラシックス
004	AQUA ZONE for SEGA Saturn
005	ARENA（仮称）
006	アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND OF ELDEAN～
007	アローン・イン・ザ・ダーク2
008	飯島愛インタラクティブ
009	囲碁
010	ISTO É ZICOジーコの考えるサッカー
011	11th Hour
012	ヴァンパイアハンター
013	Wizard's　Harmony
014	ウイニングポストII
015	エアーズアドベンチャー
016	エアーマネジメント'96
017	エイリアン　トリロジー
018	EXECTOR
019	X JAPAN 2
020	NFLクォーターバッククラブ'96
021	NBA　JAM　トーナメントエディション
022	EMIT　バリューセット
023	エンジェルグラフィティ（仮称）
024	エンジェルパラダイス
025	オーバードライビン DX
026	おまかせ／退魔業（セイバーズ）
027	ガーディアンヒーローズ
028	ガーディアンフォース
029	開運／なんでも鑑定団
030	海底大戦争
031	カオス　コントロール
032	餓狼伝説3
033	GUNGRIFFON　The Eurasian Conflict
034	ガンバード
035	機動戦士ガンダム
036	きゃんきゃんバニー・プルミエール（仮称）
037	キュービックギャラリー
038	銀河英雄伝説
039	空想科学世界ガリバーボーイ
040	クォヴァディス
041	ぐっすんおよよS
042	グラディウス　デラックスパック
043	クリーチャー　ショック
044	「CRITICOM　ザ・クリティカルコンバット」
045	課兄弟劇場第一巻　麻雀篇
046	くるりんPA／
047	クロックワークス
048	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～
049	慶応遊撃隊　活劇編
050	ゲームの達人2
051	ゲックス
052	結婚～Marriage～
053	現代大戦略　Strikes（仮称）
054	GOTHAII・天空の騎士
055	コープス・キラー
056	ゴジラ－列島震撼－
057	暮仙人（仮称）
058	コットン2
059	コブラ・ザ・サイコガン
060	サイバードール
061	サイベリア
062	THE　KING　OF　FIGHTERS'95
063	サクラ大戦
064	THE GHEN WAR（ザ　ゲン　ウォー）
065	3×3EYES～吸精公主～S
066	The　Tower
067	サッカー（仮称）
068	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～
069	ザ・ホード
070	三國志　英傑伝
071	三國志・リターンズ
072	サンダーホークII
073	シーバス・フィッシング
074	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう／
075	時空探偵DD～幻のローレライ～
076	四柱推命ピタグラフ
077	実戦パチスロ必勝法SP（スペシャル）
078	シミュレーション　ズー（仮称）
079	上海　Great Moments
080	重装機兵レイノス2
081	Jewels of Oracle　オラクルの宝石
082	出世麻雀　大接待
083	シュトラール　秘められし七つの光
084	駿才－競馬データSTABLE－
085	新世紀エヴァンゲリオン
086	神罰　人生の意味
087	真・女神転生　デビルサマナー
088	心霊呪殺師　太郎丸（仮称）
089	SUPER301 SQ（仮称）
090	STRIKERS　1945（仮称）
091	ストリートファイターZERO
092	ストリートファイターII　ムービー
093	スナッチャー
094	SPOT3
095	スラムドラゴン
096	セガラリー・チャンピオンシップ
097	ゼロヨンチャンプSpecial（仮称）
098	ZORK　I（ゾーク・ワン）
099	ソード・アンド・ソーサリー
100	卒業S（仮称）
101	ソニックウイングススペシャル
102	ダークセイバー
103	ダービースタリオン（仮称）
104	大運動会（仮称）
105	タイタン ウォーズ
106	タイトーチェイスH.Q　プラス　S.C.I（仮称）
107	大冒険～セントエルモスの奇跡～
108	ダライアス外伝
109	ダライアスII（仮称）
110	誕生S　～Debut～
111	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
112	超兄貴～究極…男の逆襲～
113	TIZ～Tokyo Insect Zoo（ティズ）
114	提督の決断II
115	テーマパーク
116	TECMO　SUPER　BOWL（仮称）
117	デスストロットル　隔絶都市からの脱出
118	デスマスク
119	DEFCON5
120	テラクレスタNEO
121	DX人生ゲーム
122	でろーんでろでろ
123	天外魔境外伝　第四の黙示録
124	天地を喰らうII～赤壁の戦い～
125	天地無用／魅御理温泉　湯けむりの旅
126	電脳戦機バーチャロン
127	THOR～精霊王紀伝～
128	同級生　～if～（仮称）
129	ときめき麻雀グラフィティ　年下の天使たち
130	ときめきメモリアル～forever with you～
131	ドラえもん　のび太と復活の星
132	ドラゴンフォース
133	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説
134	ナイトストライカーS
135	七つの秘館
136	2度あることはサンドアール
137	NINKŪ－忍空－　～強気な奴等の大激突／～
138	ノバストーム
139	信長の野望・リターンズ
140	バーチャファイター2
141	バーチャ フォト スタジオ
142	バーチャルカジノ
143	バーチャレーシング　セガサターン
144	ハイオクタン
145	ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ
146	ハイパーダービー
147	HOUSING
148	HOUSING CATALOG
149	BUG／　ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
150	爆笑//オール吉本クイズ王決定戦DX
151	爆れつハンター
152	パチンコ倶楽部
153	パチンコファイター（仮称）
154	HAT TRICK HERO S
155	パディムス（仮称）
156	パンツァードラグーン　ツヴァイ
157	PD ウルトラマンリンク
158	ビクトリーゴール'96
159	ビッグ一撃／パチスロ大攻略　ユニバーサル・ミュージアム
160	必殺パチンココレクション
161	日灼けの想い出十姫くり
162	ピンボールグラフィティ（仮称）
163	ファーザー・クリスマス
164	ファイティングバイパーズ
165	FARADOON
166	ファンタジーアース（仮称）
167	ファンタステップ
168	V．R麻雀（仮称）
169	フィッシング甲子園
170	ＦＩＦＡサッカー'96
171	風水先生
172	フェーダ・リメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～
173	フライングスピリット（仮称）
174	ブラック　ファイアー
175	プロ麻雀　極S
176	北斗の拳
177	HORROR TOUR（ホラーツアー）
178	ポリゴンSLG（仮称）
179	ホンテット　カジノ
180	麻雀狂時代　コギャル放課後編
181	麻雀同級生 Special
182	麻雀ハイパーリアクションR
183	まうすけのオジャマざわ～るど（仮称）
184	マジカルドロップ
185	マジックカーペット
186	マスターオブモンスターズ　黄昏の指輪（仮称）
187	松方弘樹のワールドフィッシング
188	南の島にブタがいた
189	メタルブラック
190	mediaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介
191	モータルコンバットII　完全版
192	モンスターメーカー・ホーリーダガー
193	USドラッグチャンプ（仮称）
194	ライズ　オブ　ザ　ロボット2
195	ライフスケイプ　生命40億年はるかな旅
196	ラグナロク・ステージ（仮称）
197	ラングリッサーIII
198	リターン・トゥ・ゾーク
199	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～
200	リンクルリバーストーリー
201	ルナ　ザ　シルバースター
202	ルパン三世　THE MASTER FILE
203	レガシー・オブ・ケイン（仮称）
204	レスキュー
205	レボリューションX
206	ロードランナー　レジェンドリターンズ
207	ロジックパズルレインボータウン
208	ロボット混戦RPG（仮称）
209	ROBO・PIT（ロボピット）
210	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル
211	WORLD CUP GOLF～IN　ハイアット ドラドビーチ～
212	ワールドヒーローズパーフェクト
213	湾岸デッドヒート
	〔メガドライブ〕
214	ぺぺんがPENGO
215	魔導物語I
	〔MEGA-CD〕
216	サージカルストライク
217	シャドウラン

さまざまなメーカーが名乗りを上げるサターン。気になる会社の素顔に迫る

新規参入

サードパーティ訪問

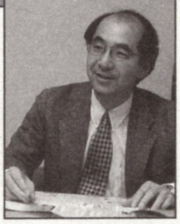
NEW CHALLENGER'S PROFILE & PROJECT

第10回

株式会社
メディアクエスト
MEDIAQUEST INC.

月1本に近いハイペースな展開 ノウハウの蓄積で大ヒットをめざす

デジタルエンタテインメントG 課長 上島収一



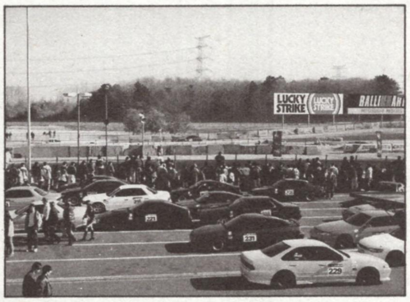
デジタルエンタテインメントG 山際幹記

来週、再来週と立て続けて発売の2タイトルで、ゲーム会社としてのデビューを果たすメディアクエスト。引き続き発売予定がギッシリという同社を訪問、これからの予定についてなどを、上島氏と山際氏（以下敬省略）にいろいろと伺った。

三井物産の戦略会社

——まず、御社の成り立ちなどからお聞かせください。

上島 当社は昨年、つまり'95年の7月に、三井物産100%出資の子会社として設立されました。具体的には、一番コンシューマ（消費者）に近いレベルのソフトコンテンツ（情報の内容）を扱う、戦略会社という位置づけになります。



○昨年末の筑波の車のイベントでは、同社が特別協賛。ゲーム化も企画中だ

1つのソフトを多機種で

——最近はコンテンツビジネスという言葉もよく聞かれますが…。

上島 今回、サターンとプレイステーションでソフトを出すわけですが、このうち、プレイステーション用で出る『ライフスケイプ』は、サターン版やパソコン版も出す予定になっているのですが、これは当社の「ワンソース、マルチユース、マルチプラットフォーム」という戦略に則ったものです。一つのソフト内容を、複数機種に向けて展開します。

——多様な展開ですね。

上島 先程も言いましたとおり、グループ内での戦略会社という位置づけ上、さまざまな形で業務展開を行っていきます。内外の有力ソフトハウスとの提携や海外ソフトの移植など、いろいろ進行しているんですよ。

——具体的には？

山際 現在、正式に発表できるのは2機種合わせて6作です。『ライフスケイプ』『ソニックウイングススペシャル』が、サターンとプレイステーションそれぞれで出します。あとは、サターンの『松方弘樹のワールドフィッシング』『デススロットル』ですね。

——ジャンル的にはバラエティに富んでいるようですが…。

山際 そうですね。『ライフスケイプ』では、ポップサイエンスというジャンルを提唱しました。いわゆるエデュテインメント（娯楽要素のある教育ソフト）ものです。『ソニックウイングス〜』は業務用の定番ジャンル、シューティングですし、『松方弘樹〜』は釣り、『デススロットル』は、いわゆる『DOOM』タイプの3Dシューティングですね。

毎月ソフト発売!?

上島 これらは春までの発売予定タイトルです。もちろん、そのあとも数多くの作品が進行中ですよ。だいたい月1タイトルくらいは出していければ、と考えています。

——どのような感じのラインナップになるのでしょうか。

上島 スポーツシミュレーションとエデュテインメントなどのジャンルを、当面の柱として考えています。例えば、釣りものの第2、第3弾なども企画しています。

——かなり幅広く進められている感じですね。

上島 これらのタイトルで細かいヒットを着実に重ねつつ、開発にもっと大きな投資をすることで、大ヒットを狙えるようなものを出していきたいですね。たとえ短期間に目標がかなわなかったとしても、さまざまなノウハウの吸収をすることが、長期的に見て三井物産のグループ全体にとって大きな利益になると思いますので。メディアクエストの幅広いソフト展開に、ぜひご期待ください。

現在予定中のタイトル

松方弘樹のワールドフィッシング

○カジキ釣りとブラックバス釣りが楽しめ、俳優の松方さんにコーチもしてもらえる。詳しい紹介は194ページに

デススロットル 隔絶都市からの脱出

○海外のパソコン用に出ていたゲーム『QUARANTINE』の移植版。武装タクシーを操って荒廃した都市を駆け抜けろ

ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅

○科学番組をもとにしたエデュテインメント。神秘的な古代生物たちをポリゴンやCGムービーで満喫できる

ソニックウイングス スペシャル

○業務用『ソニックウイングス3』を基に、縦画面版としてアレンジ。新ステージや、前2作の要素もあるのだ

©MITSUI・GAMETEK・NTTラーニングシステムズ／サイトロン・アンド・アート／ＮＨＫエンタープライズ21／ＮＨＫソフトウェア・VIDEO SYSTEM

※『デススロットル』『ライフスケイプ』『ソニックウイングススペシャル』の画面写真は、それぞれ他機種版のものです

ATTACK!!

新たな戦いはZERO(ここ)から始まる……

サターン版の詳報と対戦基礎攻略を紹介!!

『ストⅡ』シリーズの伝統を継承し、かつ新しい要素をふんだんに盛り込んだ人気格闘ゲーム『ストリートファイターZERO』。そのゲームシステム並びにサターン版オリジナル要素の公開、そしてキャラ別の通常技や必殺技、そしてスーパーコンボの有効な使い方を検証する。

発売予定日	1月26日	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	32・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

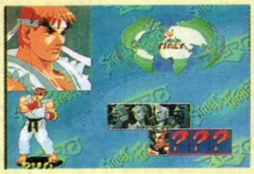
©CAPCOM

サターン版『ZERO』の3種類のゲームモードを紹介

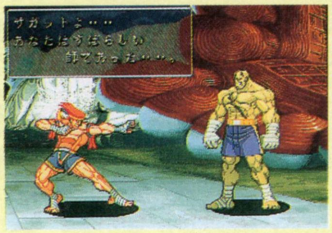
サターン版の『ストリートファイターZERO』の発売まで、いよいよあと1週間と迫った。業務用でも現役で稼働中の人気作が、これだけ早く家庭用で遊べるようになったことに喜んでいる人も多いだろう。今回は前回の紹介では詳しく決まっていなかったサターン版の内容と、『ZERO』をより楽しむためのゲームシステムの紹介をしていこう。さらに続けて、ゲームに登場するプレイヤーキャラ10人の対戦基礎攻略を一気に紹介。待ちきれないキミに贈る！

COMと対戦 アーケードモード

サターン版の『ZERO』にはゲームモードが3つ用意されている。まずはこのアーケードモード。これは業務用を忠実に移植したモードで、10人のキャラから1人を選び、COMの操る敵キャラと戦っていく。敵キャラとして登場するのは8人。従来の『ストII』シリーズと違い、COM戦での同キャラ対戦は廃止されている。また業務用では、ゲーム中に特定の条件を満たせば隠しキャラが乱入してくるというフィーチャーがあったが、サターン版でも同じ条件になるかどうかは不明だ。もうひとつ、業務用ではCOMのベガを2人同時プレイで倒す「ドラマティックモード」があったが、このモードが最終的にサターン版に入るのかどうかは、現在のところ未定になっている。ぜひとも再現してほしいと思うところだが!?



⇧世界中の強敵と戦っていくという設定はシリーズ伝統だ



⇧最後の敵とは会話がある

ライバルと腕を競え バーサスモード

バーサスモードとは、登場する10キャラを使って友達と対戦プレイが楽しめる、家庭用ならではの対戦専用モードだ。対COM戦時における乱入対戦と違い、純粋に対戦だけを楽しめるので、腕を磨くにはもってこいだ。もちろんハンディキャップなどの設定もできるようになっている。サターン版では、この対戦モードでの各キャラごとの使用頻度や対戦相手別のアベレージなどが、データとしてセーブできるようになっている。

⇧キャラ選択画面では、キャラごとのアベレージなどが一目瞭然だ

⇧お互いにハンディキャップを設定することができるので、友達同士で実力差がある場合でも楽しめる。でも一番いいのはお金の心配がないこと!?

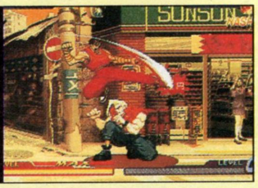
コンボの練習に最適 トレーニングモード

サターン版のオリジナルモードがこのトレーニングモード。これは前回も少し紹介した通り、抵抗しないCOMキャラを練習台に見立てて、連続技の特訓ができる練習モードだ。COMキャラは設定により立ち、しゃがみ、垂直ジャンプの3パターンの行動を取らすことができ、状況に応じた練習がやりやすいようになっている。

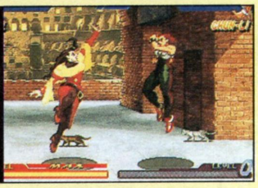
⇧スーパーコンボゲージは何もしなくても常にレベル3の状態

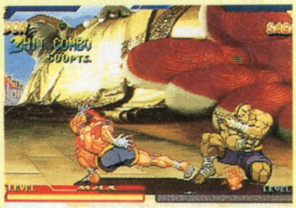
STAND

CROUCH



JUMP



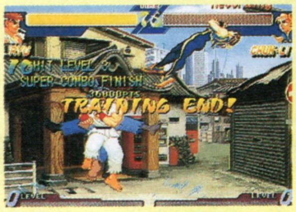


⇧技のつなぎに失敗すると、COMは自動的にガードしてしまう

ノーマル&リプレイモード

このモードでは練習内容をノーマルとリプレイの2種類から選べる。ノーマルはタイム、相手の体力ともに減ることがないので、納得のいくまでコンボの練習ができる。リプレイは普通に相手を倒したあと、試合開始からKOまでの瞬間を通しで再現してくれる。

⇧ノーマルは時間も体力も減らないので、思う存分練習できる



⇧リプレイでは1試合分の展開をまるごと再現してくれるのだ

⇧相手が動かないから技の入れ放題。普段はできないような思わぬコンボも可能になったりするかも

戦う前に覚えよう ゲームシステムの5つの特徴

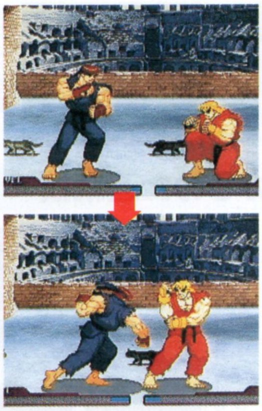
『ZERO』は今までの『ストII』シリーズや『ヴァンパイアハンター』などのゲームシステムを複合させた形を取っている。そのため格闘ゲームとしての目新しさは今一つ薄いものの、逆にそれが初心者でも安心して遊べるゲーム性を作り出していると言える。

以下に『ZERO』を遊ぶには欠かせない特殊システムを5つ紹介しよう。知っていれば実際のプレイが何倍も面白くなるハズだ。

オートガード

オートガードは攻撃を10回まで自動的にガードしてくれるシステム。またこのモードを選択した場合に限り、同じ強さのパンチとキックを同時押しするだけでレベル1のスーパーコンボが出せる。

オートガードには10回の制限がある



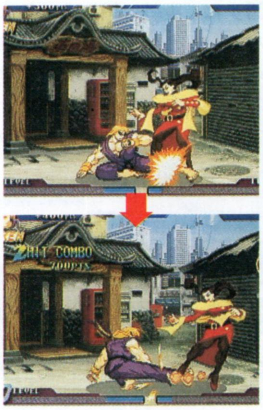
しゃがんでいる状態で上段攻撃がくると

勝手に立ち上がってガードしてしまうのだ

同じ威力のPとKを押すだけで出せる

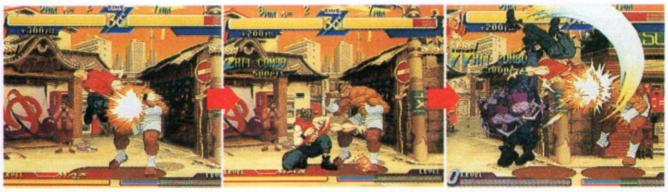
チェーンコンボ

チェーンコンボとは『ヴァンパイア』から導入された、「連続した強さの攻撃ボタンをタイミング良く続けて押すことで、通常技を連続技にするシステム」のこと。基本的には弱中強の順につなげることができるが、キャラによってこのバリエーションは異なってくるのが特徴。タイミングを覚えるまでやや慣れが必要だが、下手に必殺技に頼るよりも体力を奪えるので、ぜひ使えるようになろう。



技のヒットマークが出ている間に次を入力

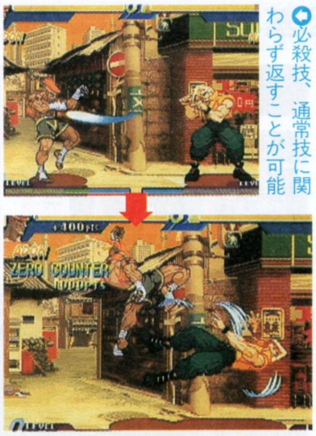
基本的には弱中強の順で技をつなげていく



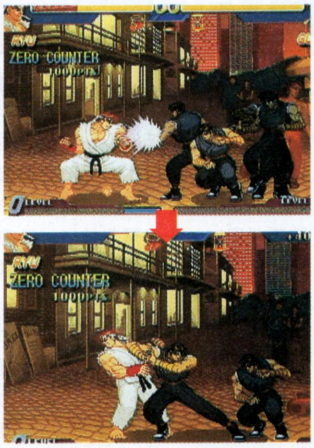
チェーンコンボの最後をキャンセルして、スーパーコンボにもつなげられる

ZEROカウンター

相手の攻撃をガードした瞬間に←↙↓＋パンチ（キック）を入力すると、ガード状態をキャンセルして反撃できるのがZEROカウンターだ。スーパーコンボゲージがレベル1以上ある時に使用できる。通常技、必殺技どちらでも返せるが、無敵時間が短いため高レベルのスーパコンボなどの無敵時間の長い必殺技には負けてしまうことも多い。ほとんどのキャラのZEROカウンターは打撃系だがローズのもののみ投げ技扱いで攻撃力がない。その代わり着地の瞬間に追い打ちが可能になっている。



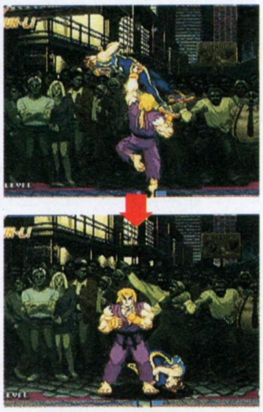
必殺技、通常技に関わらず返すことが可能



無敵時間の長いスーパーコンボには結果的に負けてしまう。注意しろ

ダウン回避技

ダウンする攻撃を食らって着地する直前に、←↙↓＋パンチと入力すると相手の方向に転がって受け身を取る。完全なダウンを避けられるので、攻めのリズムを崩すためにもうまく使いたい。ただし前転中は無防備なので、一方的に攻撃される危険もある。ソドムのみダウン回避技を3つ持っている。



ダウンする技を食らってしまっても

不意をついた反撃が可能になる

ソドムは後転起き上がりを持っている

攻撃判定のあるダウン回避技はソドムだけ

挑発、投げ受け身

プレイ中にL＋Rボタンを同時押しすることで、各キャラとも挑発ポーズを取る。これは完全なお遊びなのだが、春麗のみ攻撃判定がある。また相手に通常投げを食らった時、ほぼ同時にこちらも投げを入力すれば受け身を取り、ダメージを本来の半分に抑えられる。

ダメージを最小限に抑えるためにも、投げ返しのテクは重要だ

要は真空波動拳

シリーズを通しての主人公。使いやすい技が多く、オールマイティな強さを誇る。

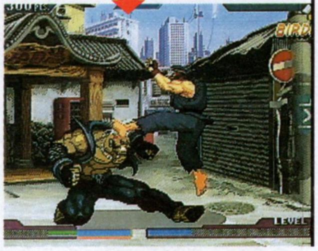
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
旋風脚	→+中K
鎖骨割り	→+中P
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P×1~3
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K×1~3

メインとなる基本戦法

リュウの基本技はリーチこそ短いものの、そのほとんどに必殺技キャンセルがかかり、非常に使い勝手が良い。その基本技に、この『ZERO』ではチェーンコンボの要素が加わりさらに使いやすくなった。対戦でのメインの戦法としては、波動拳→昇龍拳という黄金パターンの他に、方向ボタンと同時入力の特殊技を組み込んだ接近戦のチェーンコンボが有効だ。

強波動拳は近距離で当てると相手を燃やしてダウンさせる効果がある

2択戦法



上段下段の2択攻撃はどんな局面でも有効

上昇中は無敵の昇龍拳。対空はこれで

多用したい技&チェーンコンボ

実戦レベルで役に立つ通常技としてはしゃがみ中・強キック、また先に書いた同時入力の特殊技がある。鎖骨割りは下ガード不可、旋風脚は上下どちらでもガードできるが一瞬宙に浮くので、相手のしゃがみキックをスカして攻撃できるという利点がある。チェーンコンボや通常のキャンセル必殺技と思わせて、奇襲的に使っていくといいだろう。相手のクセを見抜いて使いどころを判断していこう。

リュウは手数が豊富なので、積極的に攻めていけるキャラだ。

下段ガードしがちな相手には鎖骨割り

めくり攻撃は『ZERO』でも健在

ZEROカウンターは失敗すると大ピンチ。タイミング良く使え

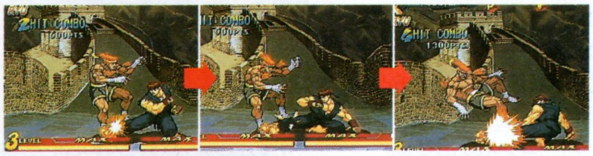
有効なチェーンコンボ

リュウはその基本技のほとんどがチェーンコンボとして成立するため、チェーンのバリエーションには事欠かない。基本中の基本とも言えるのが、しゃがみ弱→中→強キックのチェーン。相手と密着した状態などではしゃがみ弱パンチなどで手数を増やすことも可能。

またチェーンの最後にキャンセルをかけ、必殺技につなぐコンビネーションも強力だ。入力のリズムを手に覚えさせるようにしよう。

弱足払いの重要性

弱足払い、すなわちしゃがみ弱キックはとにかく便利な技だ。連打が効き判定も大きいので、相手の技を潰したりもできる。当たればもちろんチェーンにつなごう。

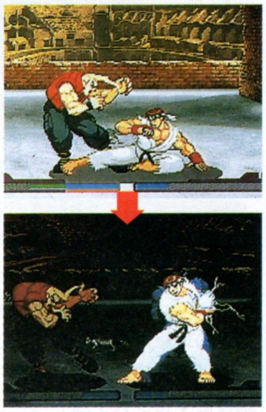


超基本的なチェーン。相手を転ばせることが目的

キャンセルで必殺技を混ぜれば威力はより倍増

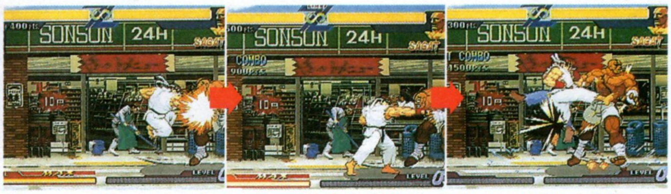
スーパーコンボをからめた連続技

前述のように、必殺技はチェーンからのキャンセルでつなげることができる。ということは、もちろんスーパーコンボも連続技として成立するというわけだ。リュウの2つのスーパーコンボは、入力も簡単で使い勝手もいいので、少し練習すれば実戦に組み込めるようになるだろう。特に真空波動拳はあらゆる局面において強さを発揮するので、リュウ使いを目指すなら下の連続技くらいは確実にマスターしてもらいたい。



しゃがみ中キックをキャンセルしての真空波動拳。これくらいはできるようにしておこう

ジャンプ強キック→しゃがみ中キック→真空波動拳。威力もあり実用的



ジャンプ強パンチ→強パンチ→真空竜巻旋風脚。連打すれば威力も倍増

※コマンド表の□は必殺技、□は特殊入力技、□はスーパーコンボを示します。コマンドはすべて自分が右向きの時のものです。

ケン

機動力でかき回せ

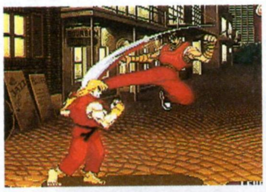
さらにハデさを増した技の数々。堅実さのリュウと違い、押しが強く攻めるが勝ちのキャラだ。

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
前方転身	↓↙←+P
稲妻かかと割り	→+中K
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P×1〜3
神龍拳	↓↘→↓↘+K×1〜3

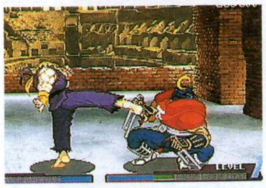
メインとなる基本戦法

ケンの使う技はリュウとほぼ同じだが、細かな攻撃判定や見た目のハデさという点で使い勝手が若干変わってくる。必殺技を例にとってみると、昇龍拳はリュウよりも無敵時間が長く、強で出した時の威力も段違い。竜巻旋風脚はスピードが速く、攻撃判定が発生するのも早い。波動拳は一見リュウとまったく同じだが、実はほんの少しリュウよりも硬直が短い。

また通常技ではリーチの長い強キックや、上段攻撃を避けて移動できる前方転身があるのも特徴だ。



⬆リュウより無敵時間が長い昇龍拳



⬆強キックはスキが小さく判定も大きい

2択戦法

⬆下段ガードに対して前方転身で裏へ回り

⬆かかと割りなどの2択で攻める

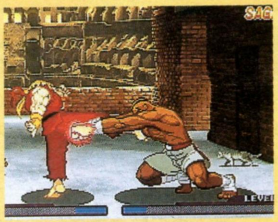
有効なチェーンコンボ

ケンの通常技はリュウと同じく、ほとんどチェーンコンボとして使える。また強威力の技にも多く必殺技キャンセルがかかるため、チェーンからのコンボのバリエーションは非常に多彩。他のキャラと同じく基本となるのが、しゃがみ弱→中→強キックの足払い3段。これらはジャンプ攻撃、前方転身、竜巻旋風脚での裏回りなどから狙うと効果的。下の例以外にもバリエーションは豊富にあるぞ。

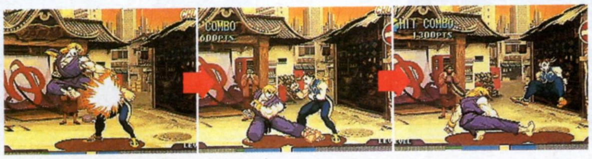
⬆伝統的に強いしゃがみ中パンチ

使える立ち強キック

立ち強キックは1歩踏み込んで蹴りを出すためリーチが長く、相手の攻撃をつぶすことができる。一方こちらのスキはさほどないので、反撃もまず食らわない。昇龍拳が届かない遠距離の対空技としても使えるので、相手との間合いを見てうまく使っていきたい技だ。



⬆このあと前方転身などで追いかける

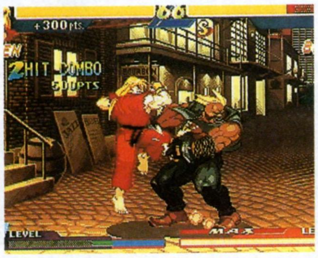


⬆弱キックのあとにしゃがみ中キックを混ぜてもいい

⬆入力が簡単で威力も大きい、合計6ヒットのコンボ

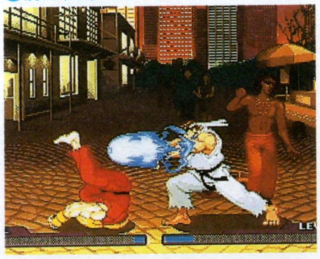
多用したい技&チェーンコンボ

ケンの必殺技はどれも性能がよく、積極的に使っていって構わない。こちらから攻める場合はジャンプ強キック、前方転身、竜巻を使い分けて懐に飛び込む。また自分が押されている場合の反撃はZEROカウンターが確実だが、リバーサルに自信があるなら昇龍拳や神龍拳をうまく使っていこう。



⬆竜巻はヒザにも攻撃判定がある

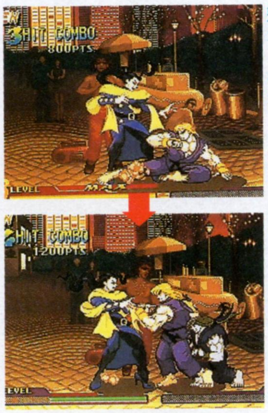
⬇前方転身はこんな使いかたもある



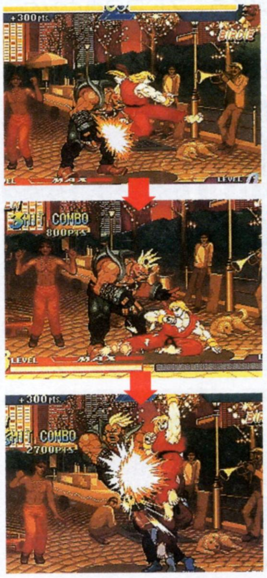
⬆昇龍裂破より神龍拳を多用しよう

スーパーコンボをからめた連続技

昇龍裂破と神龍拳は、どちらもチェーンからの連続技としてレベルを問わず成立する。入力も比較的簡単なので、ゲージが2以上あるときは思い切って狙っていこう。



⬆しゃがみ中キック→昇龍裂破は、ジャンプ攻撃から入れる。なるべく高いレベルで出そう



⬆めくり中キックから入って、しゃがみ中キック→神龍拳。レベル3で出せば14ヒット以上は確実。見た目に美しいのもまた良し

春麗

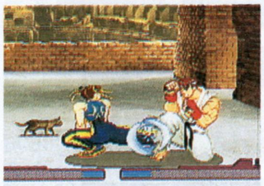
脚の速さを有効に使え

足の速さを活かした起動力。多彩なチェーンコンボ。そして強力なスーパーコンボで攻めていけ。

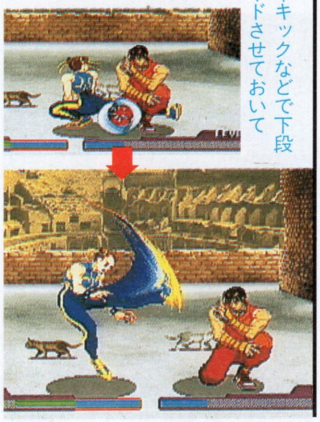
百裂脚	K連打
天昇脚	↓タメ↑K
気功拳	←タメ→P
旋円蹴	→↘↓↙←K
鷹爪脚	空中で↓＋中K
鶴落脚	↘＋強K
千裂脚	←タメ→←→＋K×1〜3
覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗＋K×1〜3
気功掌	↓↘→↓↘→＋P×1〜3

メインとなる基本戦法

春麗は1発の攻撃力は低いものの、脚の速さとチェーンコンボをからめたラッシュが意外に強い。地上戦でのメインになるのは『ストII』からの伝統であるしゃがみ中キック。リーチやスピードも申し分なく、必殺技キャンセルもかかる。チェーンとしては使えないが、相手の接近を牽制してキャンセル旋円蹴というのがパターンだ。


しゃがみ中キックは地上戦の基本

2択戦法


中キックなどで下段ガードさせておいて

下段ガード不可の旋円蹴で攻める

多用したい技&チェーンコンボ

地上戦では使える技が多数あるが、対空技に関してはやや弱い。天昇脚は無敵対空技だがほぼ垂直にしか伸びないので、どちらかというと連続技として使ったほうがいいだろう。ZEROカウンターはラッシュをかけられたときの反撃には適しているが、足払いなのでジャンプ攻撃に対してはスカってしまうことがある。打点をよく見て入力するようにしよう。

スーパーコンボでもっとも使えるのが千裂脚。横に進むためリーチも長く、高いレベルで出せば無敵時間も長くなり、飛び道具なども抜けて攻撃できるようになる。

返し技にはZEROカウンターを

対空には無敵時間のある天昇脚が最適

無敵技以外にはまず負けない鷹爪脚

千裂脚は常に狙っていていい技だ

有効なチェーンコンボ

春麗の通常技は一部を除き、すべてチェーンとして成立する。例によって足払いチェーンが基本になるが、強威力の技に必殺技キャンセルがかからないので、必殺技をからめる場合は中威力の技で止める必要があるのを覚えておこう。

弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キック。春麗の地上戦での基本的なチェーンコンボだ。起き上がりの主導権を握れ

鶴落脚の使い道

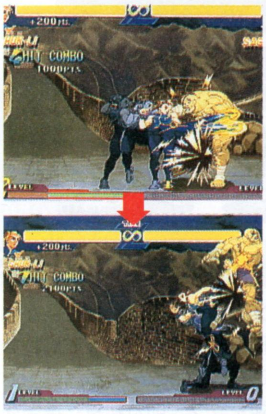
↘Kで出る鶴落脚は、相手の上を飛び越して背中に蹴りを食らわす技。相手の足払いをスカす、起き上がりに重ねてリバーサルの空振りを誘う、立ちガードさせてからの投げ、旋円蹴など多用途に使っていこう。

スーパーコンボをからめた連続技

連続技として使いやすいスーパーコンボは、気功掌と千裂脚。入力も簡単で高いレベルで出せば威力もかなりあり、1発の弱い春麗には大逆転のチャンスだ。メインで狙うのは千裂脚。中キックをキャンセルして叩き込むのだ。ちなみに画面端であれば、千裂脚のあとに天昇脚、気功掌、覇山天昇脚のいずれかを追い打ちとしてヒットさせることが可能。入力は難しいが、腕に自信がついたなら狙ってみるといい。

また飛び込みからの連続技を狙う場合にはジャンプ強パンチを使おう。ここからチェーンをつなげ、中キックでキャンセルをかけるのだ。もちろん地上からのチェーンで狙っていっても構わない。

連続技はジャンプ強パンチから入ろう


画面端なら、千裂脚のあとに覇山天昇脚が連続技になる。入力はシビアだが狙ってみよう

ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→千裂脚。追い打ちで天昇脚も入る

しゃがみ中キック→千裂脚→天昇脚。素早い入力が必要だが、見た目がハデ

※コマンド表の□は必殺技、□は特殊入力技、□はスーパーコンボを示します。コマンドはすべて自分が右向きの時のものです。

ローズ

多彩なコンボで攻め切れ

ひたすら力で攻めるだけがすべてではない。それを実感させてくれるのがローズの戦い方だ。

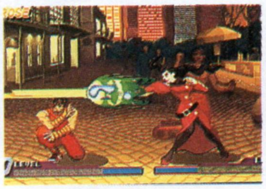
ソウルリフレクト	↓↙←+P
ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
ソウルスルー	→↓↘+P
スライディング	↘+中K
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘+P×1~3
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+P×1~3
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘+K×1~3

メインとなる基本戦法

ローズの特徴として、チェーンコンボが非常に強いことがあげられる。立ち弱パンチが1発入れば少なくとも5ヒットは確実で、常に狙っていけるのも強いところだ。通常技では相手のしゃがみキックをスカせる立ち中キックや、リーチが長く必殺技キャンセルもかかるしゃがみ強キックなど、役に立つ技がそろっている。飛び道具の必殺技ソウルスパークは出がかりに相手を押し返す性質があるので攻め込まれてもさほど怖くない。しかしこれらの技は使いこなすのにある程度の熟練が必要だ。

⬆スキがなく便利なスライディング

また必殺技のソウルスルーは空中にいる相手をつかんで投げることができる。相手が空中ガードしてからの反撃を意識しているようなら、こちらから飛んで投げてしまうのもひとつの手だ。



⬆キャンセルで出して間合いを広げろ

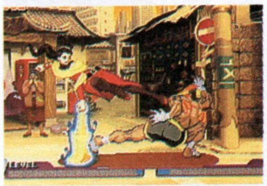
⬆うかつな飛び込みに対してはソウルスルーで返す。反応を早くしよう

多用したい技&チェーンコンボ

ローズは無敵必殺技こそないが、対空技にも恵まれている。しゃがみ強パンチは上方に判定が強く、大抵の飛び込みは返すことができる。また強のソウルリフレクト、オーラソウルスルーなど色々使い分けていこう。またソウルイリュージョン後のスライディングも特殊な対空技として使える。

⬆対空には強パンチがかなり有効

⬆ソウルリフレクトは対空にも使える



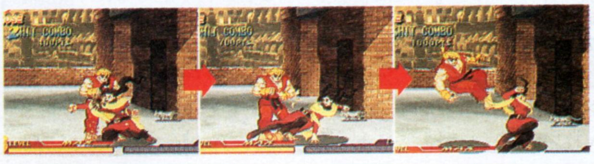
⬆中キックは相手の下段攻撃をかわせる

⬆ソウルイリュージョンでヒット数倍増

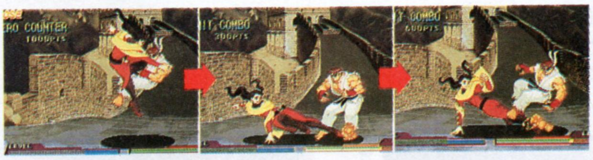
有効なチェーンコンボ

先も書いたように、ローズはチェーンのバリエーションが多い。技のつなぎで注意するのは、しゃがみ中キックがスライディングにならないようにすることくらい。最後の強キックは必殺技キャンセルが可能なため、吹き飛んだ相手をオーラソウルスルーで投げることもできる。

またローズのZEROカウンターはただ出すだけではノーダメージだが、着地の瞬間にチェーンを入れることができるのをおぼえておこう。またソウルイリュージョンを使ったチェーンは反動のため、単純に3倍のコンボとはならない。



⬆しゃがみ弱→中→強キックの、基本的チェーン



⬆ZEROカウンターのあとには、追い打ちが可能

⬆強リフレクトは攻撃値が高く、連続技としても有効

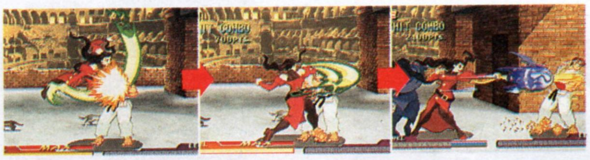
ソウルリフレクトの特性

必殺技のソウルリフレクトは主に相手の飛び道具を跳ね返す効果があるが、弱、中、強でそれぞれ効果に違いがある。弱は飛び道具をそのままかき消し、中は正面に、強は斜め上方にはじき返す。COM戦ではこの技だけで勝ててしまうキャラもいる。余談ではあるが、弱のリフレクトにはもう一つ隠された効果がある。相手の飛び道具を吸収すると、次に撃つソウルスパークが若干パワーアップしているのだ。正確には次に撃つ1発目のみ攻撃力がアップしており、それ以降は再度吸収しない限り通常のままだ。さして重要ではないが覚えておいて損はないだろう。

スーパーコンボをからめた連続技

ローズの一発逆転性の怖さは、スーパーコンボゲージがたまってから発揮される。3つあるスーパーコンボのうち2つを併用して使うと、それが連続技として成立してしまうのだ。下の連続写真はその一例だが、その他にもバリエーションはいくつかある。

最大ヒット数を出すものとして画面端でジャンプ強キック→しゃがみ中パンチ→ソウルイリュージョン→スライディング→立ち中パンチ→オーラソウルスパーク（レベル2）で20ヒットを超えるコンボができる。難易度はかなり高いが一度は挑戦してみよう。



⬆中ソウルから、オーラソウルスパークがつながる

⬆強キックで宙に浮いた相手に追い打ちをかけるのだ

近付いてプレッシャーをかけろ

バーディー

格闘ゲームには欠かせない、デカブツの投げキャラ。バーディーも投げの必殺技が強いキャラだが、それだけでは当然勝てない。クセのある通常技をうまく使おう。

ブルヘッド	←タメ→P
ブルホーン	PかKを2つ以上押して離す
マーダラーチェーン	方向ボタン１回転＋P
ボディプレス	空中で↓強P
ブルリベンジャー	↓↘→↓↘＋PかK×1～3
ザ・バーディー	←タメ→←→＋P×1～3

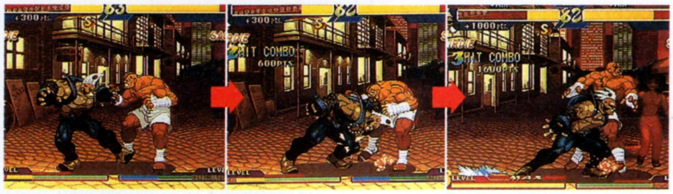
有効なチェーンコンボ

残念なことにバーディーはチェーンコンボも少ない、というかほとんどない。弱→中→強とつながるのがしゃがみキック系なのが救いか。ただし最後をしゃがみ強パンチにして必殺技キャンセルをかければ、攻めにも若干のバリエーションが生まれてくる。

バリエーションは少ないが

バーディーの通常技はチェーンコンボはおろか、必殺技キャンセルできるものもほとんどない。従って他のキャラと違いチェーンは切り離して考えていいだろう。ただバーディーには強力な必殺技があるので、これらをいかに確実に当てるかが課題。

↑弱キック→しゃがみ中パンチ→強キック。少ないバリエーションを活かせ



↑しゃがみ強パンチをキャンセルしてブルヘッド。強なら相手はダウンするぞ

メインとなる基本戦法

バーディーはいわゆる投げ技系に分類されるキャラなので、必ずしも万能と呼べるキャラではない。体がデカく動きも鈍いので、ヒットアンドアウェイ戦法を取られると苦しいところがある。その一方マーダラーチェーンやブルホーンに代表される技の破壊力は抜群で、通常技もリーチがあり、攻撃力も高いという特徴がある。とはいえ通常技の使い勝手が今イチなので、必殺技を多用する戦いになりがち。

↑リーチの長い中キック

↑下段強キックも強い

↑ＣＯＭもよく使う、対空の立ち強パンチ。早めに出せばまず負けない

↑投げ間合いも広いマーダラーチェーン。常に狙っていきたい技だ

多用したい技＆チェーンコンボ

バーディーは必殺技の使用頻度が高いので、通常技は限られたものしか使わないことが多い。地上戦では牽制技のしゃがみ中キックや対空のしゃがみ強パンチなどを使おう。必殺技は無敵時間のあるブルホーンを多用して押していけ。

↑これはブルヘッド

↑ブルホーンはタメ時間によって、最高６段階まで威力が変わる

↑飛び道具連発野郎にはこれだ

スーパーコンボをからめた連続技

バーディーの必殺技は一発が強い。タメ系とコマンド系が同居している事もあって、連続技もつながるものとつながらないものがある。たとえばブルリベンジャーは投げのスーパーコンボなので、連続というよりは連携。よって当然逃げられる可能性が大きいので、覚えておいて欲しい。逆にしゃがみ強パンチ（１段目）をキャンセルしてのザ・バーディーは、レベルを問わず全キャラに対して連続技になる。めくりボディプレス、立ち弱キック→しゃがみ強パンチキャンセルというつなぎで出そう。

↑↑これは連携のひとつ。めくりボディプレスのあとキャンセルをかけてブルリベンジャーだ

↑こちらは連続技。レベル３で出せば気絶から気絶に持ち込める

※コマンド表の□は必殺技、□は特殊入力技、□はスーパーコンボを示します。コマンドはすべて自分が右向きの時のものです。

守るべきか攻めるべきか

ナッシュ

スーパーコンボは強いが、今イチ攻め込めないという消化不良キャラ。使うには忍耐が必要か。

ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
スピニングバックナックル	→+強P
ジャンピングソバット	→+中P
ステップキック	→+強K
ソニックブレイク	←タメ→←→+P×1~3
クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+K×1~3
サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↗+K×1~3

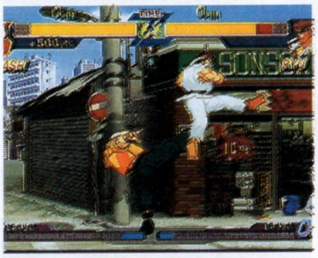
メインとなる基本戦法

ナッシュは一言で言えば『ストII』のガイルタイプのキャラだが、使い勝手がガイルほどよくない。必殺技がすべてタメ系なのはいいとしても、それぞれの硬直時間が大きく、うっかりすると確実に反撃を食らう。攻め手には欠けるがその分守りは固いので、ソニックで押しつつ一気に攻めるチャンスをじっと待つ戦い方になる。

チェーンコンボから、サマーソルトにつなげるクセをつけておこう

ソニックは離れて撃て

リーチの長い裏拳

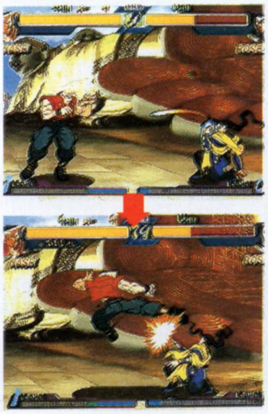


簡易対空技の立ち強キック

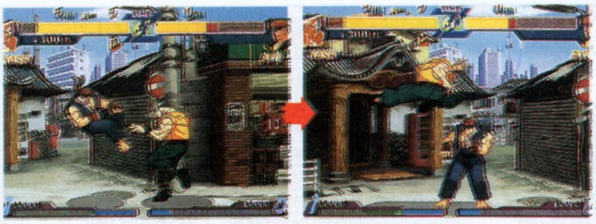
タメながら移動できるソバット

多用したい技&チェーンコンボ

攻守ともに多用する技としてソニックブームがある。ただしナッシュは足が遅いため、弱ソニックを追いかけて…という戦法は非常にやりにくい。遠距離戦での牽制に使うのがベター。サマーソルトは絶対ではないが信頼できる対空技。チェーンからの連続技としても多用したい。常にタメるクセをつけておこう。3つのスーパーコンボのうち、ソニックブレイクとクロスファイア~は非常に使える。この2つをメインに戦っていこう。



ソニックを盾にして歩いていき、相手がしゃがんでいたらソバットを当てる。基本的な2択



キック投げで吹き飛んだあと、すかさずジャンプ中キックでめくる連携

ソニックブレイクは技の発動時間内なら、時間差をつけて撃てる

スーパーコンボはクロスファイアブリッツをメインに使っていこう

有効なチェーンコンボ

ナッシュもチェーンのバリエーションが少ない。基本的に一度相手を転ばせたいので、立ち弱・中パンチ→しゃがみ強キックのコンボを使用する。また弱パンチの数を増やして中パンチをしゃがみに変えればサマーソルトにつなげる。

手数よりも堅実さ

チェーンの手数の少なさや、必殺技の性能にもあまり恵まれていないナッシュ。ただ闇雲に攻めたところで、流れが止まってしまえばそれまで。それよりもここ一番の攻めどころを見逃さない、堅実な戦法を取ろう。

混戦時に弱系の技が入ったら、素早くつなげよう

スーパーコンボをからめた連続技

スーパーコンボを連続技に組み込むには、しゃがみ中パンチを使う。基本的にどちらとも横タメなので、コマンド入力にさほど苦労はしないだろう。決定打に欠けるナッシュの攻めにおいて、ここ一番のスーパーコンボは確実に決めたいところ。なお画面端ならクロスファイアとサマーソルトジャスティスを連続して当てられる。

ナッシュは中技までしかキャンセルできないので、こういうコンボになる

これは上のコンボの応用。レベル1ならキックボタン連打でOKだ

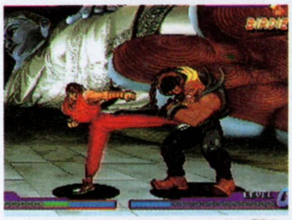
勝機は鬼神の攻めにあり

使いこなせば最強の地位をも狙えるキャラ。2択、3択の攻めの面白さを存分に味わおう。

武神イズナ落とし	↓↘→+P(投げ間合いでP)
武神旋風脚	↓↙←+K
疾駆け	↓↘→+K(追加入力で技が変化)
鎌鼬(かまいたち)	↘+強K
肘落とし	空中で↓中P
首砕き	→+中P
武神獄鎖拳	弱P中P強P強K
武神剛雷脚	↓↘→↓↘+K×1~3
武神八双拳	↓↘→↓↘+P×1~3

メインとなる基本戦法

ガイは通常技、必殺技、スーパーコンボとどれを見てもすべてが強力で、弱点などないように思える。ただし操作感覚がやや玄人向けなので、慣れるまでに時間がかかることだろう。攻撃のバリエーションは多いが、逆にプレイヤーの腕によっては単なる作業プレイになりがちで、本来の強さを発揮できずに負ける場合もままある。素早さを活かし、巧みに攻めよう。



中キックの先を当てる

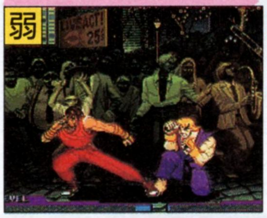
疾駆けでプレッシャーをかける。主導権は常にこちらが握るように

スライディングは浅く当てるのがコツ

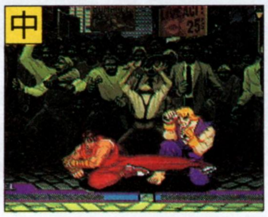
多用したい技&チェーンコンボ

ガイは基本的に攻めキャラである。その攻めの基本になるのが疾駆けである。疾駆けは弱、中、強で技の性質が異なるため、単純に考えればこの技で接近するだけで相手は3択を強いられることになるわけだ(右の写真を参照)。

疾駆けの変化



弱キックで出すとその場で急停止する



中キックは影すくい。立ちガード不可だ

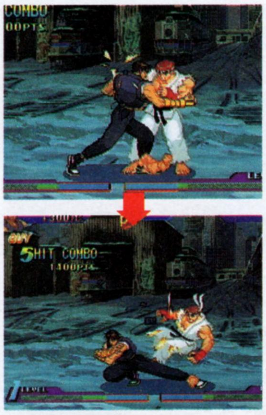
強キックは首狩り。下段ガードは不可

ガイは足が速いのでスキあらば投げだ

イズナ落としも積極的に狙おう

有効なチェーンコンボ

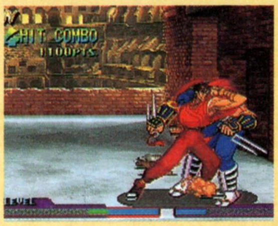
ガイはチェーンコンボのバリエーションも多彩だ。しゃがみキックなどの多用する技は大抵チェーンとして使えるため、いつどんな時でも狙えるようにしておきたい。またしゃがみ強キック以外には必殺技キャンセルがかかるため、武神旋風脚、疾駆けといった必殺技につなげることも可能だ。もちろんスーパーコンボにも使える。



立ち中パンチ→しゃがみ強キックのチェーン。転ばせて常にプレッシャーをかけていけ

武神獄鎖拳

ガイのチェーンの中で弱→中→強パンチ→強キックというのがあるが、これはただのチェーンではなく、武神獄鎖拳という名前がついている。由来は、『ファイナルファイト』での連続技のパロディ。



武神旋風脚は強で出すと3ヒットするうえ、無敵時間も長くなる

首狩りは相手を気絶させやすいので、コンボの中心として使うといいだろう

スーパーコンボをからめた連続技

連続技に組み込むスーパーコンボは武神剛雷脚。画面の端から端まで走るため、まず相手を逃がすことはない。威力自体もかなりあり、レベル3で出せば恐ろしいまでの破壊力になる。またもうひとつの武神八双拳は、背の高い相手や飛び込んできた空中の相手に対して使うといいだろう。

地上では武神剛雷脚をメインに

しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて剛雷脚

体のデカいキャラに決まる、見せ技的なコンボ

※コマンド表の□は必殺技、□は特殊入力技、□はスーパーコンボを示します。コマンドはすべて自分が右向きの時のものです。

高い攻撃力を活かせ

ソドム

イロモノ的存在ではあるが、一発の威力が恐ろしいキャラ。立ち強キックにすべてを賭けろ。

ジゴクスクレイプ	→↓↘+P
ブツメツバスター	方向ボタン1回転+P
ダイキョウバーニング	方向ボタン1回転+K
後転移動起き上がり	→↘↓+P
テングウォーキング	←↙↓+K
テンチュウサツ	方向ボタン2回転+P×1~3
メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→+P×1~3

メインとなる基本戦法

ソドムの特徴はバーディーと同じく体がデカいことと投げ系の必殺技を持っていること、そして何と言っても一撃が非常にデカイことが挙げられる。特に強のジゴクスクレイプを、後述の立ち強キックと組み合わせた連続技が強い。

通常技を見てみると、しゃがみ強キックのスライディング、対空の立ち強パンチと使える技が案外そろっている。スライディングは遠距離での対空技にもなる他、波動拳などの飛び道具をくぐって攻撃できる（サガットの下タイガーはダメ）メリットがある。またガードさせたあとにスーパーコンボを出すなど、使い方のバリエーションは非常に広い。

地上、対空ともに強いスライディング

飛び込み対策にはしゃがみ強パンチ

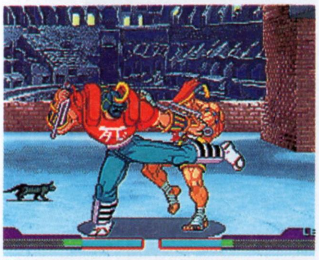
キャンセルジゴクスクレイプで、相手の体力をケズっていけ

メイドノミヤゲはレベル1がいい

多用したい技&チェーンコンボ

ソドムは通常技よりもジゴクスクレイプなどの、必殺技を多用した戦いがメイン。ジゴク～は攻撃のリーチも長く、ガードされても反撃を受けにくい。キャンセルをかけてガンガン押していこう。またブツメツバスターは間合いがかなり広いので、相手の技の空振りなどを誘って確実に決めたい。

立ち強キックからのコンボとして使え



強キックはガード不能時間がある

コマンドは難しいが、一度は決めたい

有効なチェーンコンボ

チェーンコンボに使用できる通常技はいくつかあるが、基本的に確実に転ばせたいので最後はしゃがみ強キックのスライディングにする。また威力を増したいなら、最後を立ち強キックにし、それにキャンセルをかけて強のジゴクスクレイプを出そう。直前にある程度ダメージを与えていればこれだけで気絶してしまうこともある。また相手の反応しだいではジゴク～をダイキョウバーニングにしてもかまわない。ただしガードされると反撃は確実に食らう。

最後の強キックにキャンセルをかけて、必殺技につなげることもできる

立ち強キック→ダイキョウバーニング。屈辱系のコンボではある

ガード不能の強キック

ここでは立ち強キックを全面的に使った技の紹介をしているが、これには理由がある。ソドムの立ち強キックにはなんと相手のガードを無効化する瞬間があるのだ。これは相手のガード持続時間よりも技の攻撃判定が出ている時間の方が長いため。要するにまだ攻撃が終わっていないのに、本人の意思とは無関係にガードを解除されてしまうのだ。さらにこの強キックは必殺技キャンセルが可能なため、相手をダウンさせられる強ジゴクを当てて起き上がりに…という感じで何度でも繰り返すことができる。対人戦では問題だが、COM戦ではどんどん使おう。

スーパーコンボをからめた連続技

連続技に組み込めるスーパーコンボは、ずばりメイドノミヤゲ。技の出も早く立ち強キックからのキャンセルなら確実に決まる。レベル1で出せば、ジゴク～と同じくガードされてもまず反撃は受けないのも便利だ。また特殊な例として、相手を画面端に向かって投げたあとメイド～を出すと、空中で当てることができる。もうひとつのテンチュウサツは投げ技なので、連携として組み込んでいこう。

入力も案外簡単なうえ、これだけで相手を気絶させられることもある

コマンドの性質上、しゃがみ強パンチをキャンセルすることになる

キャンセル技は少ないが!?

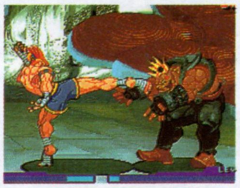
通常技、必殺技すべての動きがトリッキーで、相手を翻弄できるキャラ。必殺技の一撃も強烈で、攻めてこそその真価を発揮すると言えそうなキャラがアドンだ。

ジャガーキック	←↓↙+K
ライジングジャガー	↓↘→↗+K
ジャガートゥース	→↘↓↙←+K
ジャッティングキック	↘+中K
ジャガーリボルバー	↓↙←↓↙←+K×1~3
ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+P×1~3

メインとなる基本戦法

アドンの第一印象は「使いづらそうなキャラ」だと思うが、実際その通りである。技のリーチはさほどなく、チェーンコンボに使える技もかなり限定されている。ただし各技の攻撃判定は強めのものが多いので、相手の出した技をつぶして、ワンチャンスに一気に攻めるという戦法がメインとなる。

⬆ジャガーキックは連発して出されると非常にイヤな技の代表格だ


⬅横方向に判定の大きい立ち強キック。爪先を当てよう

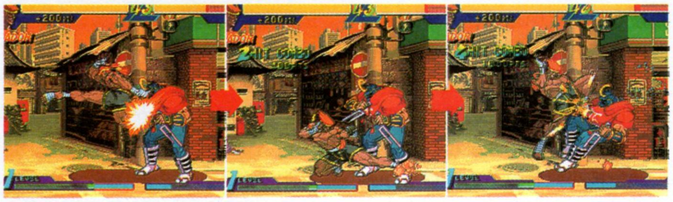
⬅とっさに出せる対空技、ジャッティングキック

⬅この中キックにキャンセルをかけて攻めるのが基本だ

有効なチェーンコンボ

アドンはチェーンと呼べるものはやや少ない。基本である足払いチェーンはもちろん使えるが、それ以外のバリエーションはさしてなく、途中の中パンチか中キックをキャンセルして、必殺技のジャガーキックやスーパーコンボにつないでいくのが有効。またライジングジャガーが出しにくいという人は、ジャッティングキックを使おう。早めに出し、足先を当てるようにすればまず負けない。

⬆アドンでも他キャラのような基本のコンボは可能。でも手数が少ない

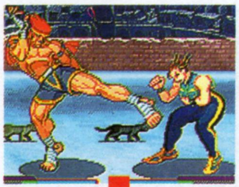

⬆ＣＯＭもよく使ってくるコンボ。キャンセルのタイミングはかなり早めだ

ジャッティングキックの活用法

特殊入力技のジャッティングキックは、見た目の通り上方向に対しての攻撃判定が非常に強く、かなり有効な対空技といえる。ライジングジャガーでは負けるか相打ちになるような強力な飛び蹴りや、リュウ、ケンの空中竜巻まで完璧に返すことができる。早めに出しておくのがコツだ。なおコマンドは立ち状態から↘+Kと正確に入力する必要はなく、しゃがんだ状態からでも出すことができる。自分の真上に落ちるように飛ばれた時には、この方が返しやすいだろう。またこの技は特殊入力技ながら、チェーンとしても成立する。ただしそのあとが続かないのだが。

多用したい技&チェーンコンボ

相手の攻撃をつぶすという点において使えるのが立ち強キック、しゃがみ中パンチといった技。これらは攻撃判定が強く、かつ自分のやられ判定は小さいという便利な技だ。強キックは爪先がやや当たる間合いで出すと相手が動いた時一方的につぶしてくれることが多い。またしゃがみ中パンチはしゃがみキックに対して強い。あらかじめ置いておくように出すとまず負けることはない。必殺技を出す時は、意外に長い中キックをキャンセルして出すといいだろう。



⬅立ち中キック→ジャガーキック。これで相手を押さえ込め

⬅ジャガートゥースは相手を追い込んだ時に使うと効果大

⬆当然スーパーコンボも成立する

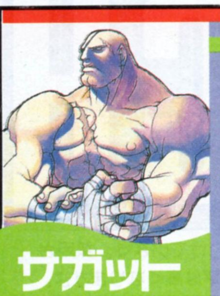
スーパーコンボをからめた連続技

アドンにはスーパーコンボが2つあるが、メインで狙うのはジャガーバリードアサルトの方。画面端から端まで走って突進するため反撃を受けにくい。逆にジャガーリボルバーは近い距離で出すと相手を飛び越えてしまうので注意。

⬅やはり基本はしゃがみ中キック。ここからキャンセルだ

⬅こちらは手数を増やしたもの。ジャンプ強キックから、しゃがみ弱→中キックとつなぐ

※コマンド表の□は必殺技、□は特殊入力技、□はスーパーコンボを示します。コマンドはすべて自分が右向きの時のものです。



サガット

攻撃力の高さはダントツ

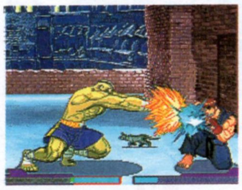
リーチが長いのはいいが全体的に動きが遅く、『ストII』時代と違い勝ち抜くにはやや辛い。

タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガークラッシュ	→↓↘+K
タイガーブロウ	→↓↘+P
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P×1~3
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K×1~3
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+K×1~3

メインとなる基本戦法

かつての『ストII』シリーズではまさに帝王の名がふさわしかったサガットだが、『ZERO』では全体的にかなりパワーダウンしている。そんなサガットの基本戦法をいくつか挙げてみよう。

まず攻めの要となるのはグランドタイガーだが、硬直が若干長いため飛び込まれやすい。撃つなら遠距離からの牽制か、キャンセルをかけて撃とう。相手が飛んで来たら強タイガーブロウで撃墜する。ただし根元から当てないと空中ガードされてしまうため、引きつけて出す必要がある。それが不安なら立ち強キックがとりあえず無難な対空技。空中ガードされたら着地点に合わせてグランドタイガーを重ねておけば、わずかながら体力をケズることができる。



基本は下タイガー。とは言えスキが大きいので多用は禁物

強のタイガーブロウは最大7ヒットする。連続技にはこれを組み込め

強キックはリーチもあり、対空にもなる

しゃがみ中キックにキャンセルをかけよう

多用したい技&チェーンコンボ

対戦中はさすがに必殺技ばかり出しているわけにもいかないので、当然通常技を使うことになる。地上戦で多用するのは中キック。立ちは中間距離での牽制に、しゃがみは同じく牽制及び必殺技キャンセルに使用する（しゃがみのみキャンセル可能）。キャンセルをかけたらタイガーショットなどで相手を押して行き、焦れて飛び込んでくるのを待つのだ。飛び込んで来たらタイガーブロウ、タイガークラッシュなどで落とす。ちなみにクラッシュは空中ガード不可だ。

リーチは長いがキャンセルは不可

対空、地上戦にと双方役に立つ

有効なチェーンコンボ

サガットは基本的にチェーンに余り頼らないキャラなので、バリエーションは非常に少ない。しかも通常技キャンセルできるのが立ち弱、中パンチだけなので、必然的に狙う機会は少なくなる。

そのためチェーンよりも必殺技キャンセルできる通常技をメインに攻めて行く方がいいだろう。確実に転ばせたいならタイガークラッシュかタイガーブロウ。もちろんスーパーコンボでも構わない。

弱パンチ→中パンチ→しゃがみ強キックの3ヒットコンボ。地味だが実用的なものだ

キャンセルがかかる基本技で、一番威力のある中キック

これにキャンセルをかけて必殺技につなぐ。このブロウは強威力

攻撃の要は中キック

決定的に強い通常技に乏しいサガットの攻撃の要になるのは、1にも2にも中キック。前述のようにキャンセルやチェーン、牽制と幅広い用途があるので、使いどころをマスターしよう。

スーパーコンボをからめた連続技

前述のようにスーパーコンボを連続技にするには、まず必殺技キャンセル可能な技を知る必要がある。それは弱、中パンチとしゃがみの弱、中キックだ。これらはすべてジャンプ攻撃からのチェーンでつなげることが可能。特にレベル3のタイガーキャノンの威力は凄まじいので、一発逆転を狙うにはぜひマスターしたい連続技だ。

また画面端であればタイガーレイドのあとに強タイガーブロウを連続で当てることができる。相手キャラやスーパーコンボのレベルなども関係するので誰でもOKではないが、一応覚えておこう。

タイガーキャノンは単体でも威力が大きいのが魅力。飛び道具も貫通する

ジャンプ攻撃から入り、タイガーレイドでしめる。お手軽かつ実用的だ

「セガラリー・チャンピオンシップ」の技で、ますます走りに没頭！

HYPER UL-TECH（ハイパー ウルテク）

技のランク ウルテクのランクは、どれほど役に立つか？ おもしろいか？ などを総合的に判断して、1～5点の点数を付けています。採用された方には、1点につき2000円、最高10000円の賞金を差し上げています。最新の人気ゲームほど採用される確率は高くなりますよ。

セガサターン セガラリー・チャンピオンシップ
ストラトスに乗って走れる 5
宮城県 化都理真後

モードセレクト画面にしてから…

X、Y、Z、Y、Xの順に押す

タイムアタックのカーセレクトを見ると、ランチア ストラトスが加わっているのだ

性能のいいストラトスに乗って、走り回れる。さっそく走りのよさを実感してみよう

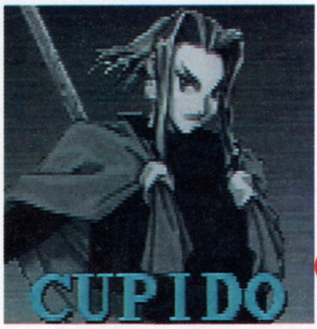
セガサターン 闘神伝S
ガイア、ショウ、クピードーが登場 5
三重県 宮前和人

タイトル画面で、上、下、上、下、右、左、右、左、スタートの順に押す

烈伝モード以外のモードにガイアとショウの2人が追加される

ガイアとショウが出現

さらに、クピードーまでもが自キャラとして使えるようになる



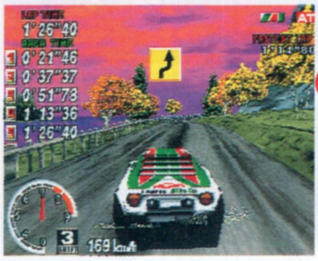
ショウにカーソルを合わせて、方向ボタンの上を押しながら決定する

セガサターン セガラリー・チャンピオンシップ
レイクサイドコースを走れる 4
京都府 高田伸二

この画面で、右のコマンドを入力する

XとYを同時に押す

超上級コース!!



湖沿いの狭い道を走っていくコース。背景の夕日や木々が美しい

すべてのモードにレイクサイドコースが加わる。上級よりもさらに難しい、超上級のコースなのだ

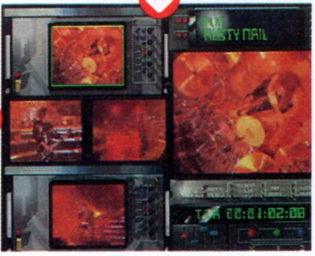
セガサターン X JAPAN Virtual Shock 001
いきなりビデオ編集ができる 4
神奈川県 和田拓

ゲーム中にセキュリティーAと遭遇する

ゲームオーバーになったら、下の操作をする

L、R、B、Z、下を押しながら、Xを2回押す

曲に合わせてカッコイイ映像を編集できる。ファンにはたまらない



いきなりビデオ編集室に行ける

©SEGA・TAKARA／SEGA・12PROJECT／EXCESS 24／SEGA・Licensed by FOCA to Fuji Television／SEGA・SystemSoft／SEGA・SETA

セガサターン F-1 Live Information 4

スーパーティレルに乗って走れる

長崎県 ウキョー

⊃マシンセレクトで片山右京のティレルを選択する

⊃性能が格段にアップ

⊃そのあと、オートマチックかマニュアルのどちらかを選ぶ画面になる。ここで下のコマンドを入力しよう

Bを押しながら、スタートを押す

セガサターン ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ 3

戦闘アニメの設定を変更できる

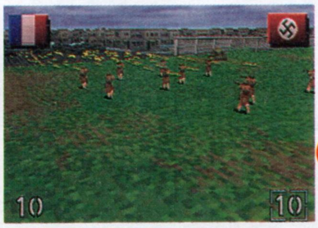
青森県 相川修

⊃2P側にパッドをつないでから、敵軍に攻撃を仕掛ける

⊃この画面になったら、すぐに下の操作をする

2P側のAを連打する

⊃LとRで、天気やカメラアングルの設定を変更する



⊃設定どおりの戦闘アニメになる

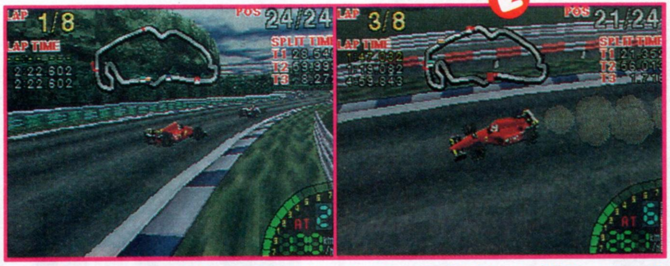
セガサターン F-1 Live Information 4

カメラワークモードになる

熊本県 佐久間りん

⊃オリジナルモードを走行中に、ポーズをかけてこの表示を出す

下、上の順に押すことを5回繰り返したあとで、X、Y、Zを押しながらスタートを押す



⊃リプレイのときのような、自車を第三者がカメラで撮影した視点になる。視点の角度もコロコロ変わるので、通常どおりのスムーズな走行は難しいぞ

セガサターン スーパーリアル麻雀グラフィティ 3

悠、香織とすぐに対戦できる

大阪府 天野貴文

悠とすぐに対戦できる

⊃『PⅣ』を始めて、一番最初のデモが流れたら…

Yと Zを対局画面になるまで押し続ける

⊃2人めの対戦相手、悠がすぐに登場する

香織とすぐに対戦できる

⊃『PⅣ』を始めて、最初に出るデモのところで…

XとLを対局画面になるまで押し続ける

⊃3人めの相手、香織とすぐに対戦

セガサターン セガラリー・チャンピオンシップ 3

ゴーストカーが出現する

茨城県 金田貴志

タイムアタックで

⊃3LAPSにカーソルを合わせる

XとZを押しながら、Cを押して決定する

⊃自車とは別に、開発者の走りがゴーストカーとなって出現。先頭を走っている灰色の車がゴーストカーだ

投稿募集

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集しています。ウルテクを発見したら、ハガキかFAXに内容を記入して右のあて先まで送ってください。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名（ゲーム機の種類）は必ず書いてください。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印を、FAXは送信時間をチェックして一番早く送った人を採用します。採用者には、ランクによって2000円～10000円の謝礼を進呈。しめきりはありませんので、どんどん応募してください。

あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

SEGA SATURN
18才未満お断り
18
成人用
怒らないで待っててネ。
24
名前：杉浦 あゆみ
誕生日：1973/6/16
血液型：O
星座：双子座
出身地：吉祥寺
身長：155cm
B/W/H：80/58/84
趣味：カラオケ・ブギボー
私たちも楽しみにしていたのですが、みなさんに会えるのがすこし遅くなりました。本当にごめんなさい。みなさんに満足してもらう為にちょっと時間がかかってしまいました。お詫の意味も込めて、現在制作中の画面をお見せします。より楽しいゲームで、みなさんにお会いできるよう頑張っていますので、もうすこし待っていてください。
セクシーメイキングビデオプレゼント
アンケートハガキを送って頂いた方の中から抽選でバーチャフォトスタジオメイキングビデオをプレゼント致します。
Acclaim
株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F
画面写真は開発中の為、変更になる可能性があります。
アクレイムユーザーサポート 03-3501-7228
VIRTUA
カメラマンシミュレーション
Photo Studio
バーチャフォトスタジオ
サターン版"バーチャフォトスタジオ"
'96年3月発売予定 価格6,800円(税別)
TRANSPEGASUS LIMITED
©1995 TRANSPEGASUS LIMITED.©1995 ACCLAIM JAPAN LTD.

新装開店

大人気コーナーがパワーアップして見参！

長らく読者の皆様からご愛読いただいておりました「バーチャコロシアム」が、『バーチャファイター2』を深めるコーナーとして生まれ変わりました！　『バーチャファイター2』を極めんとする者も、ただただ無邪気に楽しみたい人も、みんなまとめて面倒みちゃいます。もちろん、従来どおり『バーチャファイター2』関連の情報も満載、読者参加の企画も続行の新生コロシアム、ただいまスタート！

VIRTUA COLOSSEUM

バーチャコロシアム

for Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

- ●解説!!　選択攻撃の活用
- ●考察!!　起き上がりの攻防
- ●攻略!!　軸足の変化
- ●発見!!　隠れキャラ"負け鷹"
- ●告知!!　15段獲得者タイムアタック
- ●好評!!　イラスト通信

©SEGA

VF2最重要ポイント！ 選択攻撃を熟知する!!

中段攻撃と投げ技が選択攻撃の基本

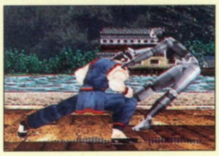
VF2中最も重要なファクターが、相手のガードを崩すための選択攻撃だ。VF2の技にはさまざまな攻撃判定があるが、この中の中段攻撃と投げ技は、ガードを崩す上での決定打になる攻撃。これら2つの攻撃を駆使すれば、VF2での闘い方が必ず見えてくる！

中段攻撃（しゃがみガード崩し）

硬化時間の短い技が効果的だ

中段攻撃は相手のしゃがみガードを崩せる攻撃判定だ。選択攻撃以外にも、よろめきで強制的に相手を立たせ、投げ技を狙う選択攻撃の派生技にもなる。

投げ技（立ちガード崩し）



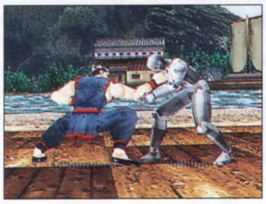
ガード不可なので常に狙え！

投げ技は相手の立ちガードを崩せる攻撃判定だ。上・下段パンチがカウンターヒットした場合は確実に投げ技が決まる。選択攻撃を無視してでも決めろ。

牽制技で効果的に選択攻撃を決める

その1 上・下段パンチでガードをゆさぶる

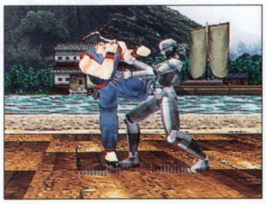
硬化時間の短い上・下段パンチは相手を固めるのに最適の技。特に下段パンチ～中段打撃技の連係は、相手が下段パンチを使っても迎撃が難しく、カウンターヒットなら確実に投げ技が決まる。



攻防の要、下段パンチからの連係は超強力

その2 PKGキャンセルから素早い連係

意図的に上段パンチの硬化時間を短くするPKGキャンセルからの選択攻撃も強力な連係の一つ。KGキャンセルがフェイントになり、相手のガード状態を確かめつつ効果的に選択攻撃へ持ち込める。



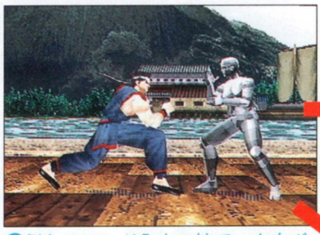
この瞬間に相手のガードを確かめて攻撃だ

その3 よろめきで強制的に選択攻撃

よろめきから選択攻撃に持ち込むのも効果的だ。相手を強制的に立たせるので、投げ技を決める場合は特に有効。発生時間の短い技ならよろめき中に連続ヒット、安定してダメージを奪うことも可能。

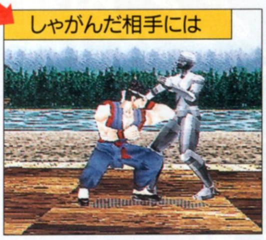
よろめきは行動不能。一方的に攻撃だ

似たコマンドの共用による選択攻撃



似たコマンド入力の技で、方向ボタン入力を共用した選択攻撃が可能

立ち状態の相手には、投げ技のコマンドを入力する



しゃがみ状態の相手には中段攻撃のコマンドを入力

方向ボタン入力を共用した選択攻撃は、ボタン入力を組み替えると通常より短い入力で選択攻撃に持ち込める。⇨⇨や⇦⇨、⇩などの方向ボタン入力の技が、効果的に選択攻撃に持ち込みやすい。

VF特有！ 自動2択攻撃

近距離ならどんな状態でも持ち込める、最も確実性の高い選択攻撃だ

立ち状態の相手には、自動的に投げ技が発生する

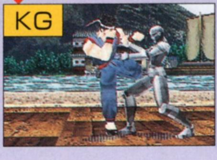
しゃがみ状態の相手には自動的に打撃技が発生する

同一入力の技が、相手の状態に合わせ攻撃判定が変化するのが自動二択攻撃だ。選択攻撃中最も確実かつ強力な攻撃だが、投げ技を含んだ攻撃が多いので、近接距離で仕掛けないと効果がない。

POINT PKGキャンセルとは

PKコンボの2発目のキックをGボタンでキャンセルするのがPKGキャンセルだ。上段パンチの硬化時間を短縮すると同時にフェイントにもなる攻撃だ。

通称へこキックと呼ばれる技



Gキャンセルから選択攻撃へ

POINT よろめきの種類

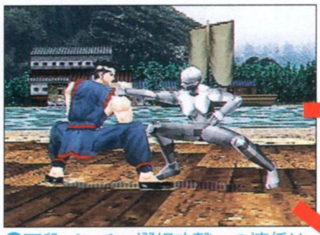
相手を行動不能に陥れるよろめきには普通のよろめき以外に大小2つのよろめきがある。それぞれ相手のよろめいている時間の長短が異なってくる。

尻餅をつき硬化時間も長い

上半身が揺らぐ程度の小打撃

※文中のコマンド表記 ⇨…方向ボタンを短く入れる ➡…方向ボタンを長めに入れる P…パンチ K…キック G…ガード ⬇N…しゃがみ状態から立つ間に次のコマンドを入力（コマンドはキャラクタが右向きの場合）

下段パンチからの選択攻撃への対処法



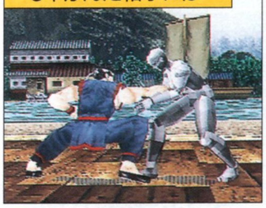
⬆下段パンチ～選択攻撃への連係はガード以外で迎撃不可能な技も多い

最も使用頻度の高い下段パンチ～選択攻撃への連係は、発生時間の速い下段パンチでの迎撃が最もリスクが少ない。相手の選択攻撃の発生時間が遅ければ、攻撃力の高い技でのカウンターも狙える。

立った相手には

⬅中段系には発生時間の短い技か素直に立ちガードで

しゃがんだ相手には



⬅投げ技には下段パンチなど発生時間の短い技が有効

よろめきからの選択攻撃への対処法

⬆よろめいたら回復、このクセをつけないとほぼ一方的に打ち負ける

よろめき～選択攻撃はよろめきを回復してから対処する。よろめきの回復は方向ボタンを回し、PKGボタンを連打すれば回復。回復にかかる時間は一定で、回復後に上記のような対処法を試みる。

中段系には

⬅中段系は無理に迎撃せずガードし次の攻撃に備えろ

投げ技には

⬅投げは回復後に投げコマンド入力で確実に返せる！

キャラクタ別選択攻撃で有効な技

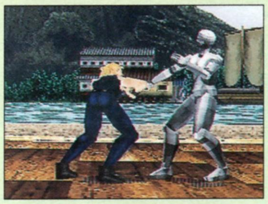
ラウ

斜上掌（⬊P）と⇦⇨P入力による転身巴咽掌と肘撃の自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。⇦⇩P＋G入力による柳手掛塔と下段パンチの自動二択攻撃が接近戦で有効だ。

⬅ラウといえばやはり斜上掌、これに尽きる

サラ

⇨⇨PK入力のDジョイントとネックブリーカーの自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。スピンターン（⇩⬀⇩⇦KG）で振り向いてから、P⇩Kと⇩Kの選択攻撃も強力。



⬅硬化時間の短いエルボーが中段攻撃の要だ

シュン

中段キックと⇩P＋G入力の下段パンチと酔歩転身肘の自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。しゃがみQFからの月牙叉撃（⬇⇨P）と酔歩転身肘の二択攻撃が効果的だ。

⬅直線的な技が少ない舜には重要な中段攻撃

パイ

穿冲拳（⬀P）と⇨⇩P入力による下段パンチと天地頭落の自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。⇦⇩P入力による下段パンチと擊燕掛塔の自動二択攻撃は接近距離で効果的

⬅状況に合わせて中段キックと使い分ける

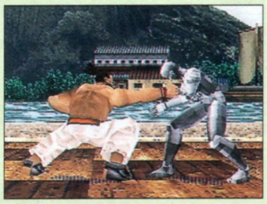
リオン

中段キックと⇩P＋G入力による下段パンチと破刀手秋腿の自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。盤肘（⇨P）や騰撃連捶（⬀PP）を牽制技にした選択攻撃も隙が少ない。

⬅騰撃連捶の様な下段攻撃が素早くて多彩だ

ジェフリー

バーティカルアッパー（⬊P）と⬀⬀入力によるスプラッシュと下段パンチの自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。ダッシュエルボー（⇨⇨P）からの選択攻撃も効果的だ。



⬅下段パンチとの二択攻撃が多彩かつ強力だ

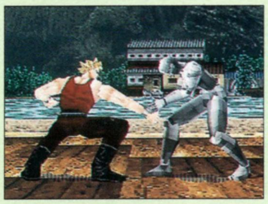
カゲ

⇦⇨P入力による、肘打ちと影霞の自動二択攻撃が基本の選択攻撃だ。⇩P入力による、下段パンチと小手返しの自動二択攻撃も有効。下段パンチからの連係も隙がない。

⬅肘打ちでよろめかせての選択攻撃も効果的

ジャッキー

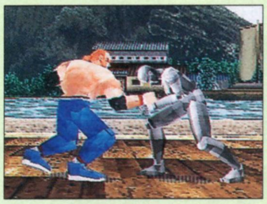
⇨⇨P入力による、ネックブリーカーとエルボーの自動二択攻撃が基本。⇨⇦PK入力による、ニーストライクとビートナックルの自動二択攻撃はQFからも持ち込める。



⬅スラント（⬀P）からの連係も効果的だ

ウルフ

ニー（⇨K）と、⇨P入力によるパワースラムとボディブローの自動二択攻撃が基本の選択攻撃。上・下段パンチをカウンターヒットさせてからの投げ技は連続技になる。



⬅投げ技と打撃技の二択攻撃で相手を押せ！

アキラ

躍歩頂肘（⇨⇨⇨P）と崩撃雲身双虎掌（P＋G＋K⇦⬀P＋K⇦P）が基本の選択攻撃だ。G⇩＋P入力による、下段パンチと下段返し技の自動二択攻撃も効果的だ。

⬅多彩な中段攻撃を使い強力な一撃を決めろ

いかにして相手を退けるか

起き上がりの考察

相手の攻撃を受け、自分がダウンしてしまった。そんな状況からどのように持ち直し、相手の追撃をかわして反撃に転じるか。いわゆる『起き上がりの攻防』を、ここでいくつかの例を挙げて解説する。ぜひとも起き上がりの攻防をマスターしてほしい。

ダウン状態を見極める

相手に受けた技やその状況によって、ダウン状態（正確に言えば、ダウンしたときのポーズ）が変化する。ダウン状態はあおむけ状態とうつぶせ状態があり、さらにその状態で、相手に頭を向けているか、足を向けているかの要素も加わる。ダウン状態によっては、その後の起き上がり方で状況が良くも悪くもなるのだ。自分のダウン状態を理解することは、起き上がりの攻防を理解する第一歩だ。

⇧ダウン状態を素早く見極めること

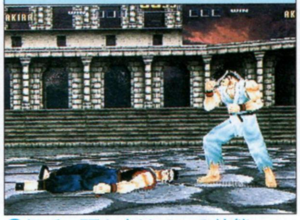
⇧起き上がり直後の攻防が勝利の鍵だ

ダウン状態の種類

あおむけダウンA

⇧相手に足を向けたあおむけ状態

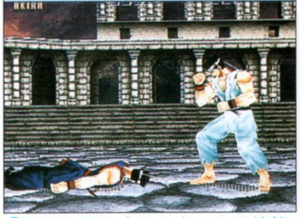
あおむけダウンB


⇧相手に頭を向けている状態

うつぶせダウンA

⇧うつぶせで足を向けている状態

うつぶせダウンB


⇧相手に頭を向けたうつぶせ状態

起き上がりの手段を覚えること

ダウン状態から立ち直る、いわゆる起き上がりの手段は、全部で6種類ある。中でもその場起き上がりは、起き上がりのモーション中に方向ボタンの⬇を押していると、起き上がった直後にキャラがしゃがむ。このとき一瞬だけではあるが、相手の打撃技を一切受け付けない『無敵時間』なるものが発生する。これで相手がこちらの起き上がり直後に攻撃を重ねてきても、それをかわせるのだ。

⇧相手への反撃も可能

⇧状況に応じて使い分けていくこと

起き上がりの種類

その場起き上がり（入力なし）

⇧パンチボタンを連打すれば、早く起き上がることが可能だ

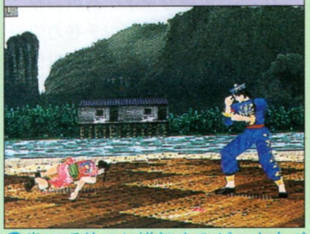
ヘッドスプリング起き上がり（⬆）

⇧相手のダウン攻撃をかわす以外、あまり使えない起き上がり手段

後転（前転）起き上がり（⬅）

⇧相手から離れる。ダウン状態があおむけBか、うつぶせAだと前転に

横転起き上がり（GGG…）


⇧常に手前へと横転するが、方向ボタンの⬆を押しながらガードボタンを連打すると奥へ横転してくれる

起き上がり中段攻撃（KKK…）

⇧その場起き上がり、後転（前転）起き上がり、横転起き上がりの最中に入力すればこれにつながる

起き上がり下段攻撃（⬇KKK…）

⇧起き上がり中段攻撃と同じく、後転（前転）起き上がり、横転起き上がりなどからこれへつなげるのだ

※文中のコマンド表記　⇨…方向ボタンを短く入れる　➡…方向ボタンを長めに入れる　P…パンチ　K…キック　G…ガード　⬇N…しゃがみ状態から立つ間に次のコマンドを入力（コマンドはキャラクタが右向きの場合）

ダウン状態を相手の立ち位置を考えて起き上がるべし

相手が接近している場合

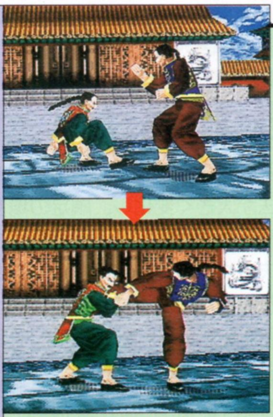
この場合、相手はこちらが起き上がった直後に攻撃を仕掛け、再びダウンを奪いにくる公算が高い。このとき起き上がり攻撃を繰り出すより、その場起き上がりや後転起き上がりで相手の出方をうかがうのが得策だ。

⬆相手の攻撃に注意

相手に頭を向けている時

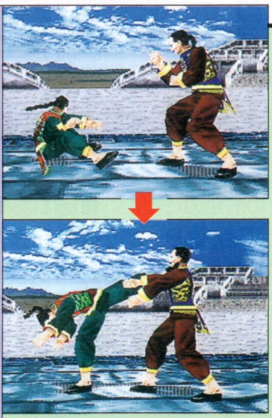
⬆前転起き上がりで相手との距離を広げてしまうのがいい

相手に足を向けている場合



⬆その場起き上がりをして、相手の攻撃に備えること

相手に向かって反撃する



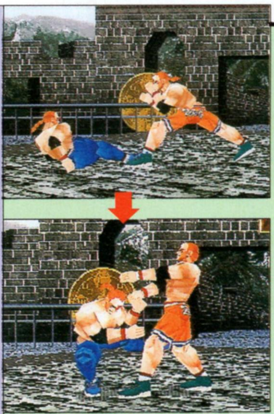
⬆起き上がり中段攻撃などを狙い、相手の不意をつけ

相手が遠くにいる場合

こちらのダウン中に相手が接近してくるのは必至。ここは起き上がり攻撃を繰り出し、相手の出鼻をくじく。または、後転起き上がりで相手との距離を広げ、これを追ってきた相手へ起き上がり中段攻撃を狙うのも手だ。

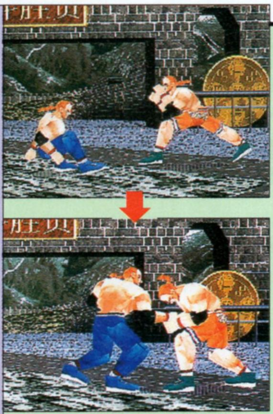
⬆相手の動きを見ろ

相手が接近してきたら



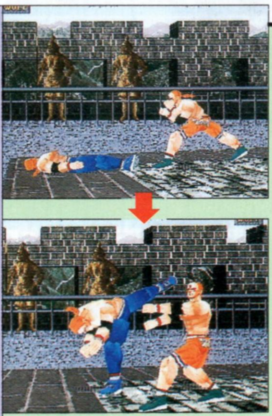
⬆起き上がり下段攻撃で相手の出鼻をくじくのが常套手段

相手がリングサイドにいる時



⬆その場起き上がりから、相手の動きを見つつ攻撃だ

自分がリングサイドにいる時



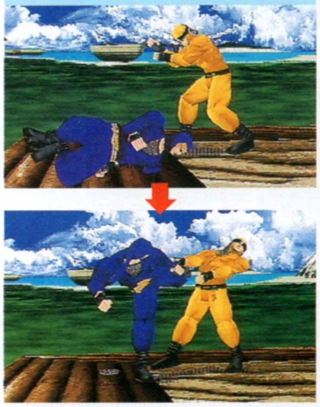
⬆相手の追撃を阻むために起き上がり中段攻撃で反撃だ

リングサイドでの起き上がり方

自分がリングサイドでダウンしてしまった場合、横転起き上がりでリングサイドからできるだけ離れることだ。または、起き上がり中段攻撃などで相手を強引に突き放すのが最善の手段だろう。

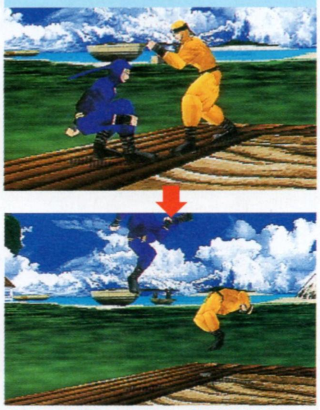
⬆倒れた場所の周囲を確認し、横転起き上がりか、その場起き上がりのどちらを使うか判断すること

横転起き上がりは考えて



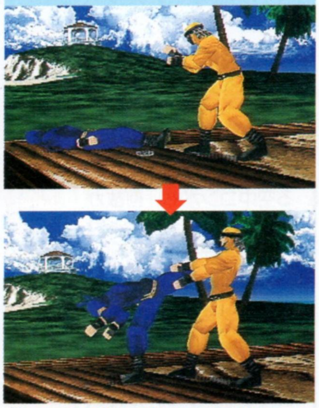
⬆リングサイドとは逆の方向に横転起き上がりをして攻撃へとつなげろ

その場起き上がりから攻撃



⬆その場起き上がり（無敵時間をつくる）から大ジャンプ攻撃で脱出!!

最悪の状況での起き上がり



⬆リング四隅いずれかでのダウンは、起き上がり攻撃に賭けるしかない

軸を変えれば闘い方も大きく変わる!
軸足の変化を知る!!

軸足には順足と逆足がある

軸足とはスタート時のキャラクタの前足のことだ。軸足には順足と逆足があり、順足は相手との足の位置が平行の状態、逆足は相手との足の位置がハの字の状態のことを言う。軸足が変わることで戦法が大きく変化し、順足の場合は相手と体が密着するため投げ技を決めやすく、逆足の場合は、逆に打撃技が決まりやすくなる。

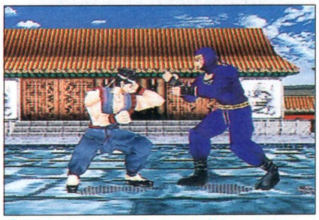
⇧順足の時は投げ技が決まりやすい

⇧逆足の時は打撃技が決まりやすい

軸足の変え方・戻し方

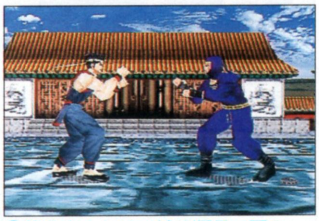
ランニング・固定技で軸足を変える

軸足を変える方法は基本的に2種類あり、全キャラクタ共通の変え方がランニング中にGボタンで軸足を調整するというもの、もう一つが、キャラクタの持つ固有技で軸足を変えるというものだ。基本的に軸足は、後者の方法が戦闘中にフレキシブルに対応できる。


⇧固有技で軸を変えれば隙も少ない

軸足を戻す場合は前進で

レバーを前に倒して前進させると軸足は順足に戻る。各キャラクタの持つ固有技を、もう一度出すことでも戻せるので状況に合わせて使い分けると効果的だ。反対に逆足を固定して移動したい場合はしゃがみながら前後移動したり、QFやSBで移動すると良い。


⇧前進するだけで軸は順足に戻る

軸足を変えた場合のメリット・デメリット

中段が当たりやすく、投げ技が決まり難い

軸足を逆足にして、相手との足の位置をハの字型にすると攻撃の決まりやすさが変化する。攻撃に使う手足の部位が相手に接近しているので中段攻撃がヒットしやすいが、体の面が遠く、相手と組み合いにくいため投げ技が決まり難い。ちなみに、逆足に変えた場合、相手も逆足の場合は足の位置が平行になるので、通常の軸足の位置と何ら変わりはない。

⇧しゃがみ状態には特に中段技が決まる

⇧立ち状態には投げが決まらない場合も

軸足で攻撃判定が変わる技

軸足を変えると攻撃判定が変化する固有技が存在する。例えば攻撃属性が中段であるラウの背転脚は順足の場合は中段攻撃としてしゃがみガードを崩せるが、逆足の場合はどんな密着距離から技を仕掛けても、しゃがみガードを崩すことが不可能になる。各キャラクタの固有技の中にほぼ確実に1つは存在するので、常に軸足に注意し技を出していきたい。

⇧ラウの背転脚の場合順足だと決まるが

⇧逆足の場合密着していても決まらない

空中コンボの成否が異なる

軸足を変えた場合に、最も影響を受けるファクターが空中コンボだ。軸足が逆足に変わるだけで、通常であれば確実に決まる空中コンボも、何故か決まらない場合が多くなる。例えばサラのDジョイントバット〜サマーソルトキックを決める時、順足の場合は確実に決まるが、逆足の場合だと最後のサマーソルトが何故か空振りしてしまう。

サラの⇨P⇨K〜⇨Kの場合

●順足の場合

⇧順足からDジョイントを仕掛ける

⇧2発目の膝蹴りが連続ヒットして

⇧サマーソルトが確実にヒットする

●逆足の場合

⇧逆足からのDジョイントの場合は

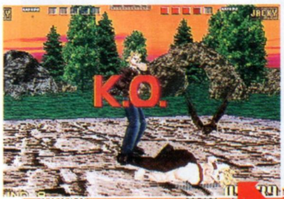
⇧膝蹴りまでは確実にヒットするが

⇧サマーソルトは何故か空振りする

※文中のコマンド表記　⇨…方向ボタンを短く入れる　➡…方向ボタンを長めに入れる　P…パンチ　K…キック　G…ガード　⬇N…しゃがみ状態から立つ間に次のコマンドを入力（コマンドはキャラクタが右向きの場合）

Scoop!! サターン版にも"負け鷹"が棲息!!

業務用ではおなじみの隠れキャラだった「負け鷹」。サターン版では存在しないと思われた彼が、じつはちゃんと棲息していることが判明／ 負けているキャラクタにまとわりつくことから、その名がついた彼。さらにCPUと対戦し、相手より体力が多い状態で負け（リングアウトしかないけど）、ゲームオーバー時に方向ボタンの上を押していると…。『VF2』最強の爆笑技を是非お試しあれ。



負けると鷹は主人（？）を乗り換える

敗者を連れ去る無情な負け鷹…

1Pパッドで X+Y+Z

2Pパッドも X+Y+Z

ジャッキーステージでのみ可能な技だ

彼方の山脈から飛来する謎の物体。鳥だ、飛行機だ、やっぱり鳥だ／

負け鷹 参上

AM2研公認 サターンFAN セガサターンマガジン 合同企画

ランキングモード15段獲得者タイムアタック募集中!!

前号で告知した「15段獲得者タイムトライアル」。しめ切り日も近いが、ここでもう一度告知しよう。AM2研の豪華なグッズを獲得できるのは1人だけだが、キャラ別に「サターンFAN」賞もあるぞ／

しめ切り迫る!!

投稿時の注意

- サターン版『VF2』の15段を獲得した方のみに限ります
- 応募は1人何通でもできます
- 15段を獲得した際のプレイを録画したビデオテープ（VHS）を同封（ラベルにクリアタイム、使用キャラをお書き下さい）
- バージョンは2.0に限ります（2.0に切り替える模様も録画すること）
- キャラは全11キャラのうち、誰でもOK
- 同データでの他誌への二重投稿は無効

1月11日現在の最速タイム
3'27"18

早くも送られてきた、岐阜県の伊藤圭二君の記録。彼を越えろ／

しめ切り日までに両誌に送られてきた中から――

最速クリアタイムをはじき出した者1名にAM2研特製グッズを贈呈!!

しめ切り日までにサターンFANあてに送られてきた中から――

キャラ別部門賞を設置！ 豪華副賞も用意!!

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱ サターンFAN編集部
『バーチャファイター2』15段獲得者係まで

締め切り 1月31日（当日消印有効）

12月号SEGA AM FAN 大放出 読者プレゼント 当選者発表（敬称略）

AM1研

①『インディ500』Tシャツ
北海道／青山 千知／22歳
埼 玉／伊藤 一徳／24歳
東 京／石川 滋／27歳
神奈川／柴田 護／21歳
愛 知／石井久美子／26歳

②『インディ500』キャップ
北海道／松平 俊敬／16歳
東 京／山田 剛／？歳
神奈川／佐藤 清一／21歳
神奈川／三浦 誠／19歳
熊 本／井浦 弘二／44歳

③『インディ500』超大型ポスター
愛 知／梅原 泰洋／？歳
愛 知／亀垣 陽一／16歳
京 都／渡邊 英平／17歳
広 島／前迫 勇／？歳
福 岡／西村 精展／24歳

AM2研

①『ファイティングバイパーズ』特製ポストカード
北海道／牧野ひとみ／23歳
東 京／阿部 雅之／31歳
群 馬／吉井 要博／17歳
埼 玉／久保田 香／23歳
埼 玉／松本麻里子／？歳
愛 知／浜田 健児／？歳
三 重／森 吉平／22歳
奈 良／石原 一幸／17歳
大 阪／濱岡 慎司／26歳
兵 庫／足立 桐子／22歳

②『バーチャコップ』ウィンドブレーカー
東 京／江田 信一／？歳
大 阪／杉村 昌洋／25歳

③『バーチャファイター2』キャラッキーセット
神奈川／須原 由香／19歳

④セガ・エンタープライゼス '96年度カレンダー
北海道／黒澤 千年／？歳
新 潟／清水 尚子／19歳
千 葉／前城 潤／22歳
静 岡／児玉 祐一／24歳
大 阪／松藤 慎治／？歳

AM3研

①『電脳戦機バーチャロン』特製ポスター
北海道／笹原 雅子／15歳
長 野／堀内 達矢／18歳
愛 知／出口 賢次／27歳
広 島／新川 真子／？歳
山 口／山川健太郎／19歳

バーチャ通信

遅まきながら明けましておめでとう。今年も『バーチャコロシアム』のコーナーをよろしく！

恒例深夜のおたのしみ「ポリゴンジャンキー3」開催

去る12月26日、渋谷ON-AIR EASTにおいて「ポリゴンジャンキー3」が行われた。今回で3回目になるこのイベント、今回は後援に㈱スペースシャワーTV、協賛に㈱バンタンインターナショナル電脳工場を迎え、過去最大規模での開催となった。会場では『バーチャ2』や『バーチャロン』、そしてこのイベントのためだけに制作された『ファイティングバイパーズ・スペシャルバージョン』などがフリープレイで開放。冬休み中ということもあって学生が多かったのか、入場者数は1500名をオーバー。スタートの午後3時から終了の翌朝6時まで、何と15時間ブッ通しで盛り上がった。

今回行きそびれた人は、ぜひ次の「4」には参加してみよう！

今回は女性のお客もかなり多かった

DJもバッチシ場を盛り上げた

AM3連星も初顔見せ『バーチャロン』先行試乗会

サターンへの移植も決定している『バーチャロン』。去る12月24日のクリスマスイヴの日に六本木GIGOにおいて、発売（業務用の）直前パーティーが行われた。

開発者による模範プレイや、各ゲーム誌対抗戦、そして一般参加者のフリープレイなどで盛り上がった。そろそろ『バーチャロン』も出回っている頃。見かけたら君も迷わずプレイするべし。

さすがに魅せるプレイを心得ている開発者の方々。一瞬の動きにもギャラリーの歓声が沸く

見たかやったか『バーチャロン』。この迫力はやってもらわなければ分からない。いざ！

彼らが恐怖のAM3連星だ！

前述の通り、この日は『バーチャロン』の開発チームのメンバーもイベントに参加した。そのチームの中でもトップクラスの実力を誇るのが、彼らAM3連星だ！

隊長格の鷲王将軍の指揮のもと、イッシー・ハター軍曹、ナルー少尉、テラ・リン大佐の各人によって構成されるAM3研最強のこの部隊。ちなみに各人の愛機はアファームド（軍曹）、テムジン（少尉）、ベルグドル（大佐）。『バーチャロン』で勝つコツをちょっと聞いてみると…答えは「熟練度」とのこと。確かに3連星のプレイを見る分では各機体にハンデの差は特にないようだし、やはり機体の性能を引き出すのはパイロットの腕だ、ということだ。彼らを破る。戦士はいつ生まれるのか。我こそはと思う者は挑戦して名を挙げろ。

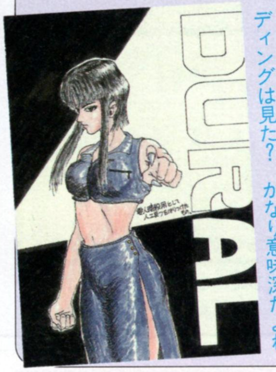
我らAM3連星！

写真左からイッシー・ハター軍曹、鷲王将軍、ナルー少尉。そしてもう1人テラ・リン大佐という人物が存在するッ！

イラスト通信

「3のデュラルはこうなる」今回はテーマのネタがあいまいだったのが悪かったか、掲載作品はたったの2枚。次はガンバ。

東京都／幸の助　むう、まさかこう来るとは…。ところで強いのかこのオヤジは



長崎県／KoU　ハードモードのエンディングは見た？　かなり意味深だよね

次回のテーマ編

サラの少女時代

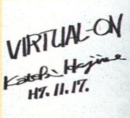
次回の締切りは

2/15必着

登場前から大人気！『バーチャロン』プレゼント

『バーチャ2』も『バーチャロン』も同じ「バーチャ」の名を冠するモノ。ということで今回は、『バーチャロン』の貴重アイテムをプレゼントだ。①年賀ハガキにもなるポストカードを5枚セットで1名に。②『バーチャロン』のメカデザインを手掛けたカトキハジメ氏のサイン色紙を3名にプレゼント。どちらか希望の賞品の番号を書いて、欄外のあて先の「バーチャロンプレゼント係」まで。

①『バーチャロン』ポストカード………1名



②カトキハジメ氏サイン色紙………3名

 ©SEGA

ハガキのあて先は　〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア サターンFAN編集部「バーチャコロシアム」諸々の係まで。

サターンFAN&AM3研共同主催!!

『ばくばくアニマル』全日本飼育係選手権大会

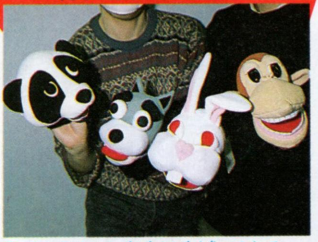
サターンFANとセガAM3研が、共同でお贈りする『ばくばくアニマル』ハイスコアコンテスト。君も参加してみないか!?

『ばくばくアニマル』が発売されてから約2ヵ月。比較的ルールがわかりやすいパズルとあって、1人で黙々とプレイしたり、対戦で燃えてみたり、いろいろな方法で楽しんでいる人も多いと思う。今回は、〝飼育係技術者試験〟モードでスコアを競ってもらい、さらに、希少な賞品まで持っていってもらおうという、そんな企画なのだ。

参加することに意義がある! 来たれ〝ばくらー〟

参加するからには優勝あるのみっ!! でも、ゲームの腕はちょっと…。そんな人たちのために、用意しました参加賞。ブランドものの〝『ばくばく』Tシャツ〟を1名、マッキントッシュ対応〝キューティ・マスコット(『ばくばく』キャラが画面内を勝手に動き回る)〟を20名に(これらは参加者全員の中から抽選で進呈します)!! どちらも希少なアイテムなので、この機会にGet! そして優勝者には、世界に唯一の〝オリジナルマペット人形〟を用意。というわけで、さっそくLet's play!

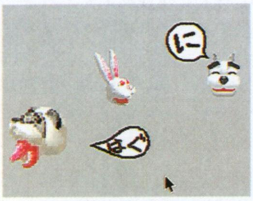
優勝賞品



⇧手を入れて〝ばくばく〟できる

参加賞

⇦ファッションショー使用の非売品



⇦こんなヤツらが、画面内を動き回るのだ

⇧現在送られてきている千葉県/野村氏のスコア。このまま独走か?

壮絶!! 編集部内『ばくばく』戦記

今回の大会開催を機会に、編集部としてのプレイレベルをアピールせねばなるまい!! というわけで「I藤君、プレイしてみて」「えー、あんまり自信ないっスよ」「いいからいいから、え? 90点? もう1回やってみて、30点…。もう1回…、0点…。なんでやればやるほどスコアが下がるんだよ」「うはははは」「笑うなーっ」

⇩やったぜ0点! ロースコア大会があれば優勝間違いなしだ!! 実際、やってみるとむずかしいです

©SEGA

特別企画 ●・『ばくばく』博士にきけ!!

アーケード版『ばくばくアニマル』の開発を手掛け、サターン版の移植にも携わったAM3研の渡部康氏にお話をうかがってきた。

――わたなべおにーさーん!

わたなべ 変な登場の仕方、させないでくださいよ(笑)。

――今日は『ばくばくアニマル』のスコアアタックのコツを教えてもらいにきたのですが!!

わたなべ そうですか。ズバリ、1に『ばくばく』、2に『ばくばく』。3、4がなくて、5に『ばくばく』。ひたすら遊んでもらうしかないですね。もちろん考えることも重要です。ちなみに『ばくアニ』と親しみを込めて呼んでみるのもナイスな考えといえるでしょう。

――はあ…、なるほど。

⇩ほんとーにノリのいい渡部氏。ちなみに、好きなゲームジャンルはシューティング。次回作が気になるね

「ばくばく」のえらい人
わたなべおにいさん

読者のみんなも、ゲームについて渡部氏に聞きたいことがあれば、P79のあて先「ばくばく」係まで、はがきで送ってほしい!

●募集要項詳細

大会の参加条件、およびルールを、以下の通りとします。

ルール:サターン用ソフト「ばくばくアニマル」の「飼育係技術者試験」モードをプレイしてもらい、そのスコアを競います。

応募方法:ゲーム終了後、画面に表示される認定画面を写真撮影、またはビデオテープに録画(最低30秒は録画)。さらに、画面に表示される、段位、攻撃ポイント、連鎖ポイント、時間ポイント、合計ポイントを別紙に記入して、これらを封書、または小包にて郵送すること。もちろん、住所、氏名(ペンネームOK)、年齢、職業、電話番号を忘れずに(応募された写真、ビデオテープは返却しません)。また、期間内ならば、何度でも応募可能です。

送り先:P79のあて先の「ばくばくアニマルコンテスト」係まで。

応募締め切り:1996年2月15日必着のこと。

入賞者の発表:1996年3月15日発売予定のサターンFAN No.7の誌上にて行うものとする。

備考:応募された結果をもとに、名人、甲種、乙種、丙種の4つにクラス分けを行い、それぞれのクラスで合計ポイントが一番高い者を、そのクラスの優勝者とします(複数のランクに応募の場合、高いクラスのほうを採用します)。

優勝賞品:賞状、及び、世界に同じものがふたつとない「ばくばくアニマルオリジナルマペット人形」

参加賞:大会応募者全員の中から抽選で、オリジナル「『ばくばく』Tシャツ」を1名、「『ばくばく』キューティ・マスコット」のデータディスクを20名に(マッキントッシュ対応)。応募の際にどちらが欲しいか記入してください。

審査員:編集部&AM3研『ばくばくアニマル』開発チーム。

最終締め切りは2月15日!!

攻略

合体最新情報&中盤ストーリーをMAPで攻略する!!

「女神転生シリーズ」が永きにわたり培ってきた合体の歴史に、新たな1ページが加わった。その名も、「魔晶変化」。主人に忠誠を誓う悪魔だけが行えるこの特殊なシステムの詳細をスクープ！　さらに中盤ストーリーに迫る！

©西谷　史／シップス／ATLUS

SECRET FILE 悪魔情報　悪魔がアイテムに

魔晶変化とは正確にいうと合体ではない。これは『デビルサマナー』から導入された新システムで、単体の悪魔をアイテムへと変身させることを可能にしたもの。変化したアイテムは、すべて人間が装備できる武具になるぞ。

↑もちろん魔晶変化もヴィクトルの業魔殿で行う

仲魔の忠誠度がカギ

仲魔の忠誠度が10（最高値）あれば魔晶変化は可能だ。この状態で業魔殿に行けばメニューに「魔晶変化」が出現、レベルに応じたアイテムに変化する。ただし悪魔なら何でもというわけではない。

これが変化プロセスだ！

前号までのストーリーダイジェスト

平和な街・平崎市にゆっくりと覆いかぶさる悪魔たちの影。主人公は自分の意志とは関係なく、この戦いに巻き込まれていく。

恋人・久美子に貸した図書館カードが元でダークサマナー・シドに追い詰められた主人公は、薄暗い工事現場をさまよった挙げ句に殺されてしまう。霊界へと旅立ち、三途の川を渡ろうとする主人公だったが、目の前に現れた霊界案内人のカロンに「まだ来るべき運命にあらず」と追い返されてしまう。そして現世に戻った主人公の魂は、自分自身の体ではなくデビルサマナー・葛葉キョウジの体に入っていた！

↑シドに殺され、一度は三途の川の目の前まで霊界を旅したことも

↑殺された王女の祟りを納めるための封印が平崎市にはあるらしい

こうして主人公は平凡な学生生活に別れを告げ、毎夜悪魔たちと生死を賭けて戦うデビルサマナー<悪魔召喚師>として、2度目の人生をスタートさせたのだ。

矢来銀座に住む占い師マリーの依頼を受け、平崎市に頻繁に出現する悪魔たちを次々と退治していく主人公＝キョウジ。事件を解決していくうちに、今回の騒動の背後には太古に存在した超魔法国家の封印が大きな鍵を握ることを突き止める。この秘密を知る大学教授を訪れると、以前に主人公の恋人が借りた本の中に重大な秘密があることが判明。主人公とレイは急ぎ久美子宅へと向かう。

発売予定日	発売中	ＣＤ枚数	1枚
発売元	アトラス	複数プレイ	1人用
開発元	アトラス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	129・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

変わる「魔晶変化」とは!?

⬆変化可能な悪魔の一覧が表示される。どんなアイテムになるか？

忠誠度上昇の条件

忠誠度は仲魔が属する性格ごとに上げ方が違う。つれあい型はプレイヤーの指示に仲魔が従ったとき、物欲型は魔石などのアイテムを与えたとき、最後にレベル差型はプレイヤーとのレベル差が広がったとき、それぞれ忠誠経験値が増加。これを一定数溜めればレベルアップだ。

アイテム完成!!

嵐の予感…

⬆久美子の命が危ない！ ダークサマナーの魔の手が迫る前に、なんとかしなくては!!

貴重な4つのアイテムの効能を紹介する

魔晶変化で作れるアイテムは、仲魔のレベルが8上がるごとに変わっていく。戦闘で役に立たなくなった仲魔は、合体させるだけでなく魔晶変化でアイテムにしてしまうといいだろう。

⬆どんな威力を持っているのかも、気になる。さっそく装備しよう

さらなる変化を目指せ

強い仲魔を魔晶変化させれば、当然ながらより強いアイテムができあがる。ただしそこまでレベルを上げた悪魔をアイテムにするかどうかはプレイヤーの選択次第。また通常変化の法則に当てはまらない、特殊なアイテムに変化する仲魔もいるらしいぞ。

高レベルのアイテム	
LV33～40	せいだのぐそく
LV41～48	ばくがいりん
LV49～56	そうきかん
LV57～	よみのがいこう

LV1～8　おうえんのぐそく

防御力や回避が上がるのはもちろん、ステータスの素早さにも2ポイントのボーナスがつく。男女両用も嬉しいところ。

LV9～16　せいえんのこて

腕に装備する防具。西洋風にいえばガントレットだ。あまりいい防具がないので、この性能は非常に助かる。

LV17～24　ほむらのはつむり

防御と同時に知力もアップする防具。魔法を使うキャラクターに装備させよう。ちなみに「ほむら」とは「炎」のこと。

LV25～32　びゃくえんがい

体を守るための防具。高い防御力を持ち、なおかつ耐久力にボーナスがつくので前線で戦うキャラクターに最適。

次ページから怒濤の攻略スタート！

真・女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

久美子に迫る魔手！救出の手は間に合うか!?

久美子と彼女が図書館から借りた本を巡り、いよいよ戦いは激化していく。ストーリーも中盤に入り、登場するマップも広く複雑になってくるぞ。トラップなどの仕掛けも厳しくなるが、その分隠されたアイテムにもいいものが増えてくる。隅々までキチンと探索した方が得することが多いはず。

⇧久美子の身に何があったのか!?

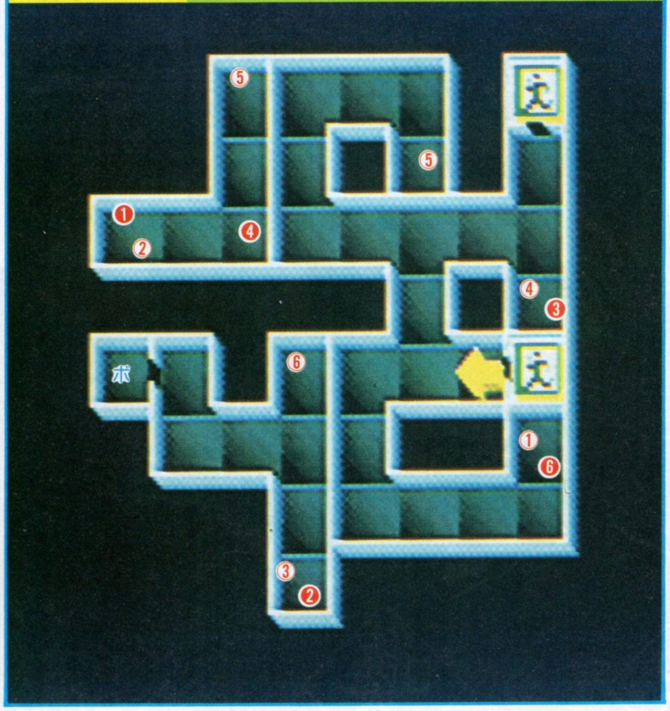
久美子を救え！異界化した雲雀ヶ丘での戦い

あわてて笠置山から久美子の住む雲雀ヶ丘にやってきた主人公。だが、そこはすでに異界化していた。敵の存在をヒシヒシと感じつつ久美子の家を目指す主人公の前に現れたのは…。

⇧北部の青い家が久美子の自宅だ

⇧教授宅のように周辺が異界化した

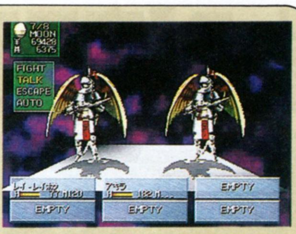
ガイドMAP　異界・雲雀ヶ丘



要チェック悪魔DATA

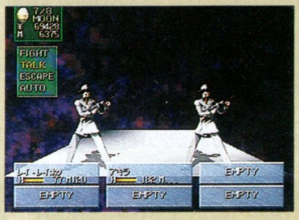
アークエンジェル

物理攻撃にも魔法攻撃にもかなり耐性のある敵だ。唯一、呪殺系の魔法に弱いのでムド系の魔法で攻めよう。全員回復の魔法もあるので、できれば魔法は封じたい。



キラーチョッパー

HPは少ないものの出現数が多いのが特徴。特殊攻撃のみだれ撃ちは、全体ダメージなので連発されるとHPの少ない仲魔が危険になる。呪殺は効かないから、それ以外の魔法で瞬殺しよう。



タカシ出現！　だが…

マップ自体は広くはないが、行き止まりはすべてワープポイントになっている。久美子の家はマップ左端の１ブロックで区切られた場所だ。マップをよく見て、ワープポイントを乗りついでいこう。

久美子を襲いにきたボスたちを退けると、主人公たちの前に意外な人物が姿を現す。今まで主人公と何度も戦ってきた男、タカシだ。しかもボスとの戦いに気を取られたスキに、さらわれそうになっていた久美子まで助けてくれる。まるで人が変わったようだが…。

⇧だいぶ顔色もいいようだが

⇧レイの気になる発言。本当なの？

ボス戦！　ストリゲス・ストリゴイイ

２匹でコンビを組んで攻撃してくるボスだ。黄色い方がストリゴイイで、黒い方がストリゲス。ストリゴイイは特殊攻撃を多用し、ストリゲスは攻撃補助系の魔法を使ってくる。特殊攻撃も怖いが、まずはストリゲスを先に倒すのが先決。アギラオなどの魔法は問題なく効くので、ガンガン使っていこう。ストリゲスさえ倒せれば、あとは１体に攻撃を集中できる。ストリゴイイは通常攻撃のダメージが高いので、つねに回復魔法を用意するのを忘れずに戦おう。攻撃を集中させるのがポイントだ。

⇧ボケと突っ込みのような悪魔だが、甘く見ると痛い目にあうぞ

⇧攻撃は分散せずに、どちらかに集中させる。この状態は危険だ

マップ中の記号の説明：①＝ワープの開始地点。❶＝ワープの終了地点。※相互に行き来が可能な場合はどちらの開始地点も①になる。マ＝踏むと麻痺する床。ダ＝踏むとＨＰが減る床。魔＝踏むとＭＰが減る床。毒＝踏むと毒を受ける床。穴＝落とし穴。１つ下の階へと落ちる。ボ＝ボスの登場する部屋。↑＝一方通行の扉。

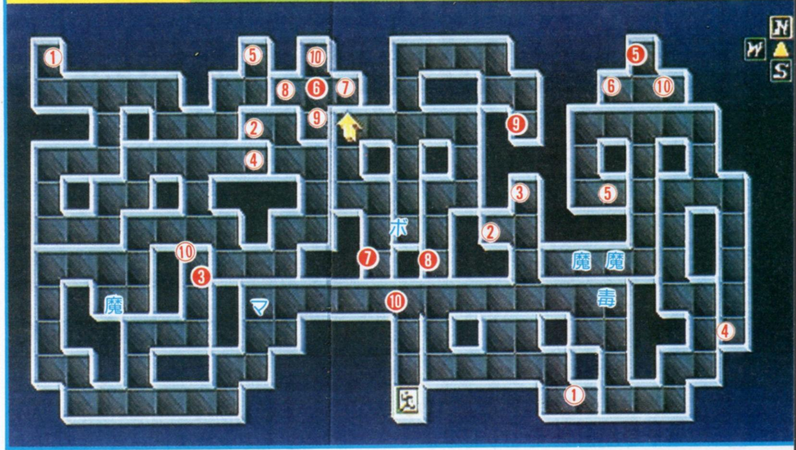
平崎市への警告！スサノオ登場

マリーの依頼を受けて朝日区の氷川神社にやってきた主人公。ここにも悪魔たちが出現して大騒ぎになっているらしい。

右のマップを見ておわかりのとおり、ここはかなり広い。ワープポイントのつながりをしっかりと把握していないと、すぐに自分がどこにいるかわからなくなるぞ。マッパーの魔法を常にかけて、移動していくのがベストだ。登場する悪魔はそれほど強くないので、レベル上げや悪魔収集に最適の場所でもある。マップ中央にある社にはこの騒動を引き起こした張本人スサノオがいる。彼とは戦わずに話をするだけだ。

ここでも封印の話を耳にする

ガイドMAP　異界・氷川神社

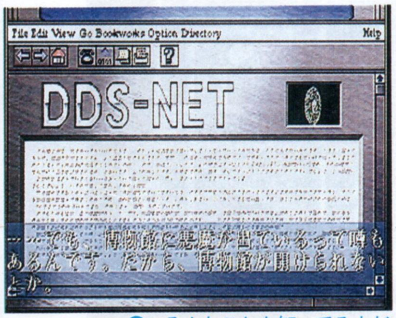


閉館中の博物館に忍び寄る魔の手

いつもDDS-NETでメールをもらうレッドマン氏からの情報で、博物館に異変が生じたのを知った主人公はレイと一緒に博物館の探索へと向かう。

最初博物館は閉まっていて入れないが、レッドマン氏の協力で進入できるようになるぞ。

中はダメージ床と落とし穴のオン・パレード。目指す4階へと進むには、落とし穴をよけて行かなくてはならない。一度でも落ちてしまうと、最初からやり直さなくてはならなくなる。



いろんなことを知ってる人だ

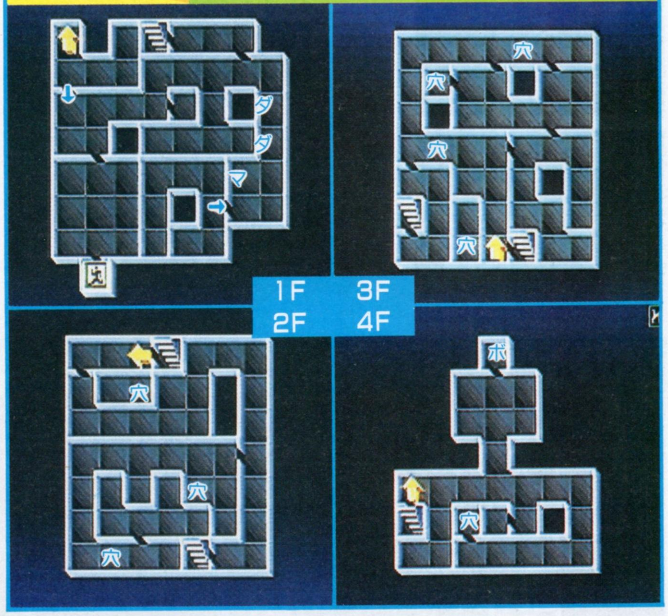
レイを救い出せるか？

途中ダンタリアンにレイがブロンズ像にされるため、ここは主人公と悪魔たちだけで戦うことになる。回復役の仲魔を用意しないと最後まで戦いぬけないだろう。

レイがワナにかかってしまった！

陳列中の品を盗むこともできる

ガイドMAP　平崎市博物館



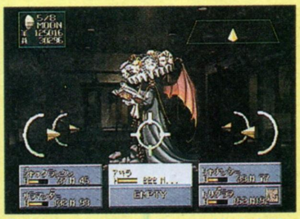
要チェック悪魔DATA　オセロット

地面から巨大な口で攻撃する悪魔。最大の脅威はアギラオとサイオという、強力な攻撃魔法を使うところか。直接攻撃よりはこちらも魔法や特殊攻撃を使った方が楽に倒せる。

ボス戦！　ダンタリアン

前列を一度に攻撃するブリザードブレスが怖い。こちらからの魔法攻撃は非常に当たりづらいので、できれば通常攻撃や特殊攻撃を駆使して攻撃したい。ボスの通常攻撃も多段ヒットするので前列は要注意だ。

常に最高の「美」を追い求める、ちょっとかわった悪魔だ



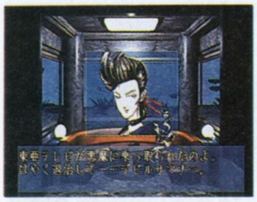
魔法よりもアイテムや特殊攻撃でダメージを与えていこう

中盤最大のヤマ場 難攻不落のテレビ局攻略戦！

いよいよ中盤戦最大のヤマ場、東亜テレビ局での戦いが始まる。1フロアのマップは狭いが、電波塔と合わせて16もの階層で構成されている巨大なもの。長丁場だけにアイテムを十分持っていこう。

上下に入り組む東亜テレビ局

クレティシャスのマダムに頼まれた仕事だが、かなり荷は重い。一方通行などの道順をしっかりと頭に叩き込まないと、いつまでたっても上にいけないはず。



初めてみるマダム銀子の顔。髪型が個性的

悪魔がうろつくテレビ局を逃げ惑う人たち

落とし穴が活路を開く

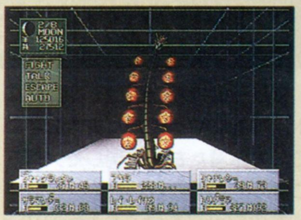
基本的にその階で入ることのできない場所は、上から落とし穴で落ちてくることになる。落ちたらすぐにマップを開いて場所を確認しよう。そうすれば、迷子になるようなことはないはずだ。

落ちなければ、8階へはたどり着けない。急がば回れだ

要チェック悪魔DATA

ザックーム

200を越えるHPと100に達する攻撃力は、レベルの低いパーティには脅威以外の何者でもない。唯一の希望は、樹の悪魔ということで「火炎に弱い」こと。魔法で燃やすのだ！



パワー

多彩な特殊攻撃を持つ悪魔。その名のとおりの攻撃力を持っているので、戦うときは前列の防御力に注意しよう。ザックームと違って魔法に強く、物理攻撃に弱いので強力な剣や悪魔たちの特殊攻撃で倒そう。

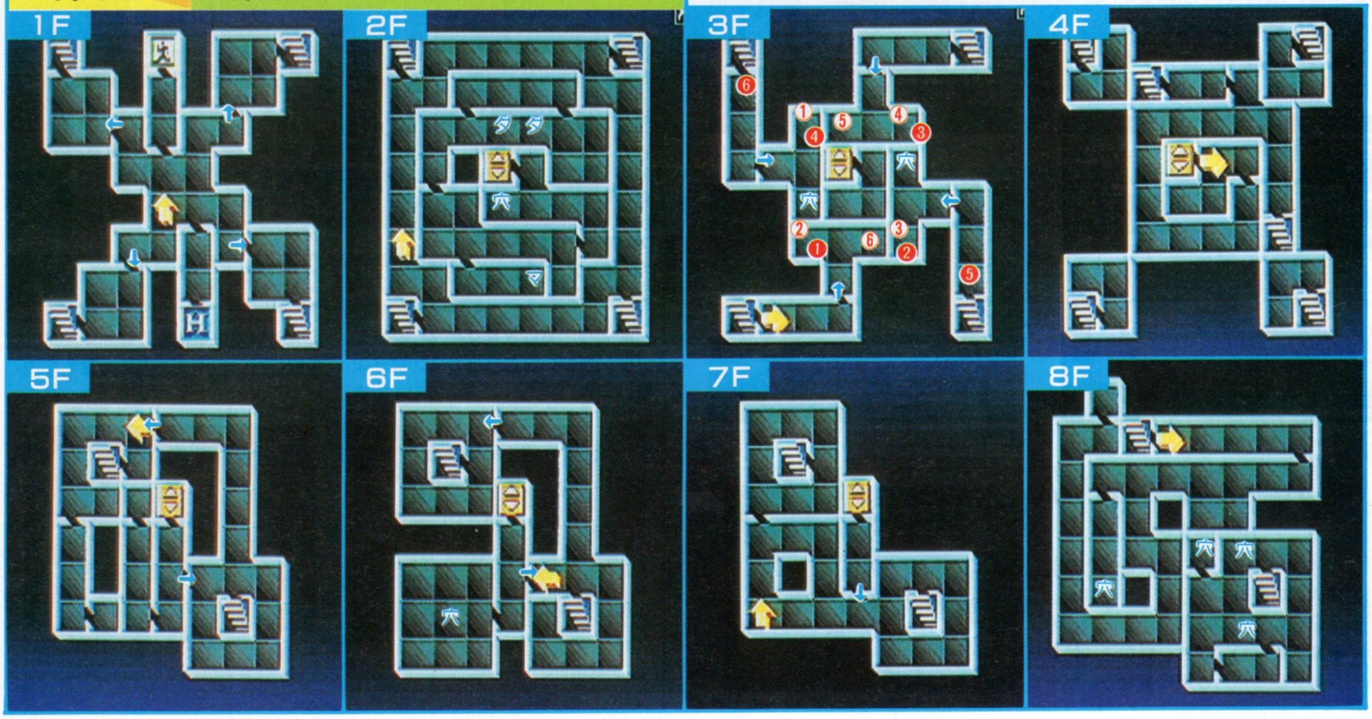
さらなる戦いの地へ！

このテレビ局の怪異を引き起こしているのは、隣の電波塔の屋上に潜んでいる悪魔だ。コイツはこのテレビ局の5階にある動力室からエネルギーを手に入れている。この動力室を守る3体の悪魔を倒していないと、屋上のボス戦は苦戦必至。確実に倒して電波塔へ。

ここまでが大変だったのに

さらに先があるとは……

ガイドMAP　東亜テレビ局内



マップ中の記号の説明：①＝ワープの開始地点。❶＝ワープの終了地点。※相互に行き来が可能な場合はどちらの開始地点も①になる。マ＝踏むと麻痺する床。ダ＝踏むとＨＰが減る床。魔＝踏むとＭＰが減る床。毒＝踏むと毒を受ける床。穴＝落とし穴。１つ下の階へと落ちる。ボ＝ボスの登場する部屋。↑＝一方通行の扉。

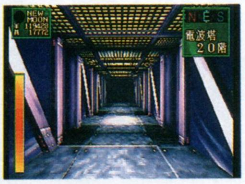
電波塔の屋上に待つ悪魔とは？

やっとたどりついた電波塔。だが、ここも上下に複雑に入り組んでいる。ボスのいる最上階へと進むには、階段や落とし穴、エレベーターを縦横無尽に駆使しなければならない。息切れしないように。

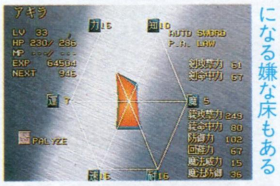
より一層邪気が強くなっているぞ

道順を考えて進め

電波塔には4機のエレベーターが用意されている。ここで重要なのは15階の外側の2機。これを両方乗りついでからでないと、最上階へはたどりつけない。道が複雑でよくわからないという人は、まずこの外側のエレベーターにいかに乗るかを考えよう。それが分かれば、おのずと20階への道順も見えてくるようになる。



床のダメージゾーンにも注意しよう



いきなりマヒ状態になる嫌な床もある

最短コースを取れ

8階についたら手前のエレベーターで15階へ。まっすぐ進むと13階に落ちる。落ちたら階段目指して進み、15階へ再び上る。外側のエレベーターで19階に着いたら、階段を使って17階へ降りる。南東のエレベーターを目指すと15階に落ちるので、そのまま15階の南東のエレベーターを目指す。19階に上がったらマップ中央の階段の扉を開ければ、20階へ上がる階段が待っている。あとは最上階でボスと戦うだけだ。

ここまでの道のりは長かった

この扉を開ければボスと御対面だ！

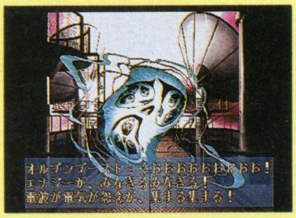
要チェック悪魔DATA モスマン

HPが200を越えるのも嫌だが、マハ・ラギを連発されるのはもっと嫌。さっさと決着しようとして、呪殺系の魔法を使うとそれを跳ね返してしまう。覚えておこう。

ボス戦！ オルゴンゴースト

このボスを倒すカギはテレビ局5階の動力室にある。そこに登場する悪魔3体を倒して、オルゴンゴーストに送られているエネルギー源を止めない限り倒すことはできないぞ。

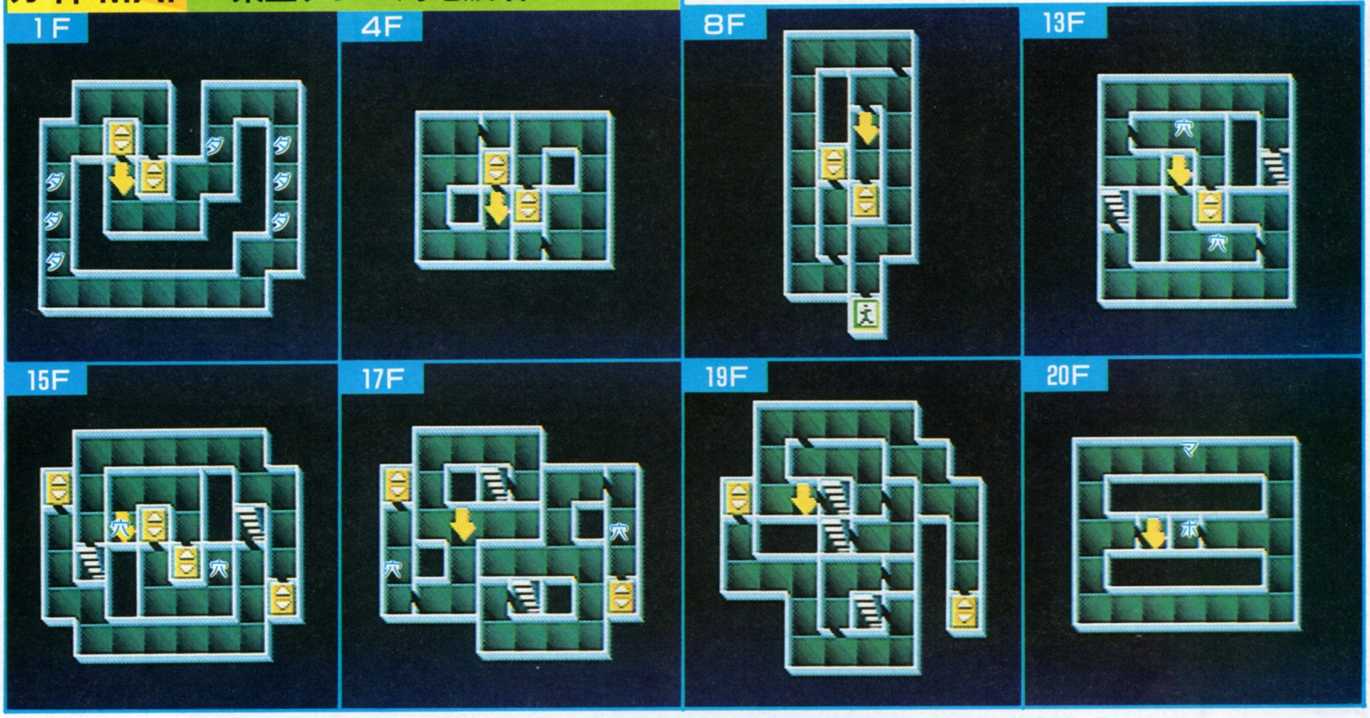
エネルギーの供給源さえ絶ってしまえばそれほど恐れる敵ではない。ごくたまに使ってくるサンダーブラストにだけ注意して、通常攻撃でガンガン攻撃してやろう。



これはエネルギーがある状態

動力源を絶てばこんなに弱々しい

ガイドMAP　東亜テレビ局電波塔



悪魔騒動の陰に見えかくれする「組織」の存在とは？

死線を何度も潜り抜けてきた主人公たちの前に、とうとう敵の幹部が姿を現す。幹部がいるということは、その背後に「組織」があるということ。今後はその組織とのさらなる激戦が展開するぞ。

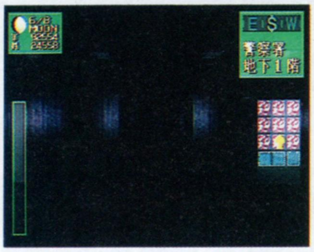
ボスまでの道は意外と長い

マリーの新たな依頼は平崎警察署の悪魔退治。まず最初に地下の留置場に閉じこめられている百地警部を助け出そう。警部を脱出させて初めて上へ向かうエレベーターに乗ることができるのだ。

ダークゾーンの恐怖

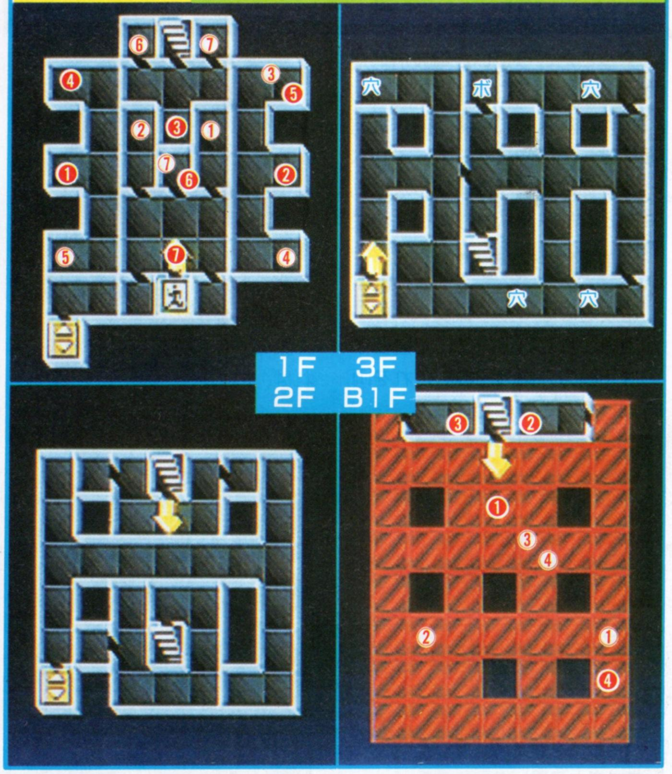
地下は真っ暗闇の世界。マップを見てワープゾーンを避けて進もう。警部は階段を降りた場所から左斜め前の牢屋にいる。

⬆これを聞かないと牢は開かない



⬆マッパーの魔法も役に立たない

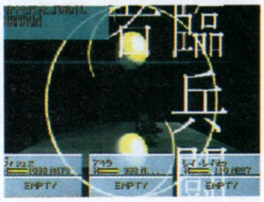
ガイドMAP　平崎市中央警察署



特殊合体と剣合体に鋭く迫る！

ここでは悪魔合体に関して、さらに明らかになった2つの新事実に迫っていく。この新たな合体技をフルに活用すれば、現在のパーティがさらにパワーアップすることは間違いない！

⬅パーティにいるだけでも心強い存在



➡でも、実戦でもメチャ強いのよ、ホント

通常合体では生まれない悪魔たち

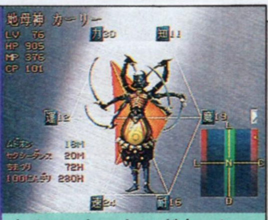
前号で紹介した悪魔と悪魔の通常合体。だがあの法則に当てはまらず、特定の悪魔と悪魔の掛け合わせでしか作り出すことのできない悪魔がいる。そういう悪魔は、恐るべき力を秘めているのだ。

⬅大抵は高レベルの悪魔同士の合体になる

強さが違う！

自分よりも高レベルの悪魔は仲魔にできないのがこのゲームのシステム。従って、これら特殊合体で生まれる強力な悪魔たちを自在に使うには、相応のレベルアップが必要だ。多少面倒ではあるが、それは彼らを仲魔にしたときに一気に解消する。

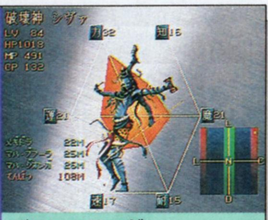
地母神 カーリー



カルティケーヤ×ガネーシャ

LV76の悪魔。素早い動きと6本の腕で百人斬りも可能。

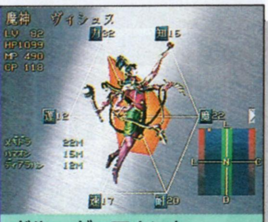
破壊神 シヴァ



バロン×ランダ

LV84の悪魔。ＨＰは軽く1000を越える。敵に回すな。

魔神 ヴィシュヌ



ガルーダ×アナンタ

LV82の悪魔。そのずば抜けた攻撃力の前に敵はいない。

マップ中の記号の説明：①＝ワープの開始地点。❶＝ワープの終了地点。※相互に行き来が可能な場合はどちらの開始地点も❶になる。マ＝踏むと麻痺する床。ダ＝踏むとＨＰが減る床。魔＝踏むとＭＰが減る床。毒＝踏むと毒を受ける床。穴＝落とし穴。１つ下の階へと落ちる。ボ＝ボスの登場する部屋。↑＝一方通行の扉。

百地警部を救出

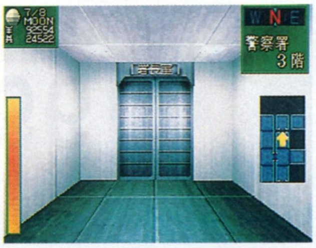
百地警部を助けると南西にあるエレベーターに乗れるようになる。ただしこのエレベーターへたどりつくには、③のワープポイントに南から進入し、④へとワープしなくてはならない。南以外から進入すると、普通どおり③にワープしてしまうので注意しよう。

エレベーターに乗ったら2階は無視して3階へと向かおう。警察署を乗っ取った悪魔は、マップ中央上部の小部屋にいるぞ。

助けられるとコロッと態度を変える百地警部。これからが本番だ

ついに敵の姿が…

最後に待っているのは悪魔クバンダが化けた警察署長だ。なぜシド・デイビスがキョウジを狙っていたかなど、いくつかの謎がここで明らかになる。戦いに勝てば、さらに驚くべき情報が手に入るぞ。



なんとか署長室にやってきた

このあと本性を現す！

要チェック悪魔DATA　レギオン

呪殺を吸収し、氷結と電撃を無効化してしまう体を持つ悪霊。アギ系魔法で攻めるといいだろう。また、パニックボイスでへたにパーティが混乱すると全滅の可能性も出てくる。

ボス戦！　クバンダ

組織の大幹部というだけあって多彩な全体攻撃を使ってくる。特に、「アブソリュート・ゼロ（絶対零度）」という特殊攻撃はダメージが高いので要注意。もう一つの「ブレインジャック」はヒットすると必ずマヒしてしまう嫌な攻撃。マヒ解除の魔法で素早く対応しないと、余計にダメージを受けてしまうぞ。

こちらからの攻撃は魔法攻撃だと反射してしまうので、通常攻撃を中心にしていこう。今までに手に入れた中でも最高の装備で、効率よくダメージを与えていこう。レイのほかにも、回復役の仲魔が最低1匹はいないと厳しい戦いになる。

彼の所属する組織とは!?

防御力の低い悪魔には致命的だ

剣合体の内容も明らかになってきた

剣合体とは、悪魔との戦いの途中で手に入れた剣を悪魔と合体させてパワーアップさせること。剣は攻撃力が低いからといって、すぐに捨てたり売ったりしないで、一度業魔殿へ持って行こう。

さらなる剣合体は？

「むめいのかたな」が悪魔と合体して「しちせいけん」になるように、ほかにもさまざまな合体が考えられる。やはり手に入れた剣は、一通り合体パターンを試した方がいいだろう。さらに剣と悪魔の合体だけでなく、剣と剣を合体させられるという情報も入っている。最強の剣を目指し、試行錯誤せよ。

より素晴らしい剣を産み出そう

判明した剣合体の組み合わせ

しちせいけん

攻撃力こそあまり高くないものの、その名のとおり最大7回も攻撃がヒットするのは魅力だ。序盤は頼りになる。

製造法：むめいのかたな×全悪魔

くりからのこだち

剣としてはベーシックな作りだが、装備すると力・知力・魔力が上昇するのは見逃せない。他にいい剣がないときに。

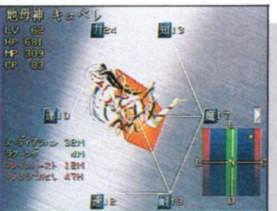
製造法：しちせいけん×ニュートラル悪魔

じゃがとう

命中率・攻撃力ともに「くりからのこだち」よりも落ちるが、ヒットすると追加効果として「毒」を与えるのが魅力。

製造法：
- しちせいけん×ダーク悪魔
- くりからのこだち×ダーク悪魔
- くびかりマンダゥ×ニュートラル悪魔

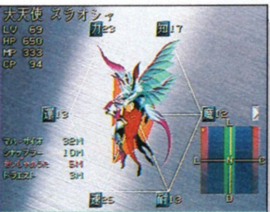
地母神 キュベレ



プロメテウス×パラスアテナ

LV62の悪魔。メ・ディアラハンは後半戦に欠かせない。

大天使 スラオシャ



ケルビム×ハオマ

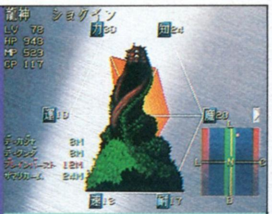
LV69の悪魔。念動・精神・魔を反射し、ハマも無効。

魔王 シュウ

トウコツ×トウテツ

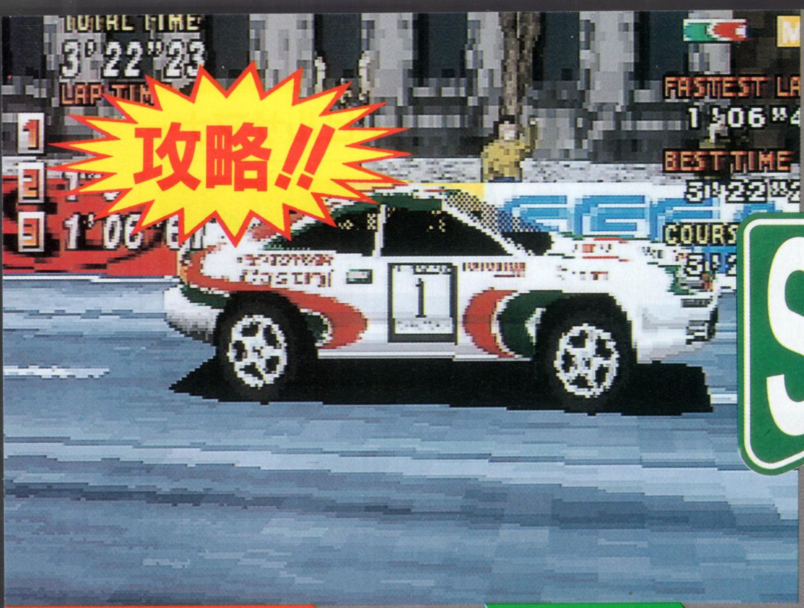
LV83の悪魔。魔法も怖いが特殊攻撃はもっと怖い。

龍神 ショクイン



シュウ×カウ

LV78の悪魔。サマリカームが使えるので仲魔にしたい。



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995
INTERNATIONAL RALLY

コンテスト入賞のための、ワンポイントアドバイス集

セガラリー・チャンピオンシップ

発売予定日	発売中	ＣＤ枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	80・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今回の『セガラリー』では、現在開催中のタイムアタックコンテストで優秀な成績をおさめるために、少し突っ込んだワンポイント攻略をお届けする。また、ノーマルのマシンより速く走るために、各コースに合わせたセッティングのアドバイスを紹介していくぞ。

コンマ1秒を短縮したい人のための対コンテスト用ポイント攻略

ついに発売となった『セガラリー』。コンマ1秒を縮めるために、今もテクニックに磨きをかけている人も多いと思う。

今回はそんな人たちのために、さらにタイムを縮めるためのアドバイスをいくつか紹介していこう。最初に、前号までに紹介してきたものの中から、基本的なものを復習していくぞ。

コースの全体像を把握

まずは、各コースの全体像を頭に叩き込み、どこに、どんな角度のコーナーがあるか。ストレートはどこで、どのくらいまでスピードを上げられるかなどを、完璧に覚えておこう。コースを覚えることによって、常に先を考えながらドライビングできるようになり、突然のアクシデントにも対応できるようになる。

⇧何回か走ってみれば、体が自然に覚えているだろう

時には大胆なライン取りを

各コースによってライン取りは変わってくるが、基本的には最小限の減速で、直線的に最短距離を走ることが共通している。そのため、アクシデントにならないように、コース幅いっぱいを有効に使った、大胆なコーナリングを要求される場合もある。乗っても減速しないエスケープゾーンなどを覚えておくと有利になる。

⇧エスケープゾーンなども積極的に使用していくこと

コーナーはアウト・イン・アウトで

コーナリングはアウト・イン・アウト（アウト側からコーナーに進入し、コーナーの頂点をかすめて、またアウト側に抜ける方法）を主に使うことになる。基本中の基本だが、コーナリングスピードを落とさないためのベストの方法だ。コーナーによってはインやミドルに抜けるなど、ラインによって臨機応変に対応していきたい。

⇧コーナーへの進入角度はなるべく浅く、スピードを落とさずに

なるべくグリップさせる

グリップ走行とドリフト走行。この2つを状況によって使い分けて走行していくが、その使い分けでタイムにも影響が出てくる。やはりグリップ走行を中心にドライビングしたほうが有利だ。どうしてもドリフトしなければならない場合は、なるべく短い時間だけドリフトさせ、早めにグリップを回復させて加速を助けてやろう。

⇧なんでもかんでもスライドさせればいいというものではない

©SEGA

最低でもこれだけは知っておこう より速く走るためのポイント紹介

ただ単に同じライン、同じテクニックを使ってドライビングしても、なかなかタイムは縮まらない。常に考えながらドライビングを繰り返し、少しずつベストの状態にもっていく必要がある。ここでは、最低限のテクニックは身についているものと考え、タイム短縮に必要と思われる、最低限のポイントをいくつか紹介する。

コンテストで優秀な成績をおさめるには、これ以外にも、さまざまなことに気を配る必要がある

1周目をいかに速く走るか?

今回開催されているコンテストでは、3周の合計タイムによって争われる。つまり、1周だけを集中して走るのではなく、3周をミスなく走らなければならないのだ。

単純に考えるとベストラップ×3=トータルタイムとなるが、1周目は必ず遅れる。スタートがあるため、加速するためのシフトアップが原因だ。このため、スタート直後のシフトアップは極力スムーズに、迅速に行わなければならない。ただし、急いで操作すると逆に加速の妨げとなる。タコメーターを見ながら、7000回転オーバーでシフトアップするように。1周目は他の周回と比べて、1秒以内の遅れなら合格ラインだ。

タコメーターに注意しながら、順次シフトアップ。うまく加速させてタイムロスを少なくしよう

いくら1周目がうまくいっても、残りの周回が遅くては話にならない。3周とも全力で走れ

AT車とMT車、どっちが有利?

普通のレースゲームと同様に、セリカ、デルタともにAT(オートマチック)とMT(マニュアル)が用意されている。普通はATよりMTのほうが性能が上の場合が多いが、『セガラリー』では同程度と考えていい。普通はシフト操作の必要ないATが初心者、MTが上級者と考えがちだが、本当にそうだろうか? 結論からいうと、速さにそれほどの差は生まれない。場合によってはATのほうが速い場合もある。つまり、アクセルワークとブレーキング、ハンドリングのみで十分に対応できるのだ。どうしてもMTに馴染めない人は、ATでの走りを徹底的に追求してみてはどうだろうか。

中速域のトルクが豊富な点ではMTが有利なのは変わらない

ATでも十分に天下を狙える。アクセルワークを極めろ

タイム短縮ポイントを見極めろ!

各コースには難所といえる場所がいくつかある。そこもタイム短縮への壁だが、その他でもライン取りや減速の方法によって、短縮できる場所がたくさんある。難所をクリアして良しとせず、普通のコーナーなどもギリギリまで攻めろ。場所によってはノーブレーキ、スライドなしのグリップ走行でクリアできる場合もある。普通に走れるようになったら、いろいろな場所で、いろいろな方法を試してみよう。これらの積み重ねがタイム短縮の大きな要素になるのだ。

ドライビングをいろいろ試してみよう

コーナーを一つずつ研究、ベストの方法を見つける

各コース攻略ワンポイント

『セガラリー』の4つのコースを実際に攻略する上で、ドライビングの基本となるポイントなどを、それぞれ簡単に紹介していこう。

DESERT

特に難しいコーナーはなく、ほぼ全開で走ることができる。唯一の注意点は最終ロングコーナー。ここはコース幅いっぱいを使い、スライドさせてクリアする。進入地点とスライドさせる距離に注意。

最終コーナーが鍵

FOREST

一番変化に富んだテクニカルコース。コース幅を有効に使って、最短距離を走るように。最大の難関であるヘアピンは、2速まで落とせばアクセル全開でクリアできる。あとはタイミングを計ろう。

ヘアピンは全開で

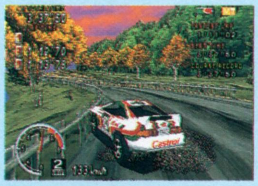
MOUNTAIN

道幅が狭いうえに、すべて舗装路でコーナーが連続する難コース。道幅の狭さは予想以上。まずはぶつからないように走ろう。また、小さなコーナー群は1回のスライドで抜けられるように工夫する。

壁にぶつかるな!

LAKE SIDE

滑りやすいダートが広がり道幅も狭い。さらにコーナーが連続するため、常にハンドルを切っていかなければならない。加速と減速のポイントをキッチリ見極めて、滑りすぎに注意しながら走れ。



コントロール命だ

タイムを出すならチューンドカーが吉
コースに合わせたセッティング例

タイム短縮に力を発揮するのがマシンのセッティングだ。直接マシンが速くなるわけではないが、プレイヤーのテクニックに合わせて調整すれば、より速いタイムも夢ではない。ここでは、各コースに合うと思われるセッティング例を紹介する。ただし、プレイヤーの好みがあるので、このセッティングも絶対とはいえないのだ。

初級 DESERT ～デザートコース～

初級デザートコースでは、特に有効なセッティングは見当たらない。メチャクチャな調整をしない限り、どんなセッティングでもタイムに反映されるのは微妙なところだろう。このコースのセッティングは、自分の好みのものでかまわない。

右の例では、ダートのグリップをよくするためにタイアを一番ソフト寄りに。その他はノーマルのままだ。下手にセッティングするよりは、慣れたノーマル設定のままがいいかもしれない。

セッティング例	
ハンドリング	2
タイア	1
フロントサスペンション	3
リアサスペンション	3
ブロウ オフ バルブ	3

好みでどうぞ

⇧コースはダートなので、グリップをよくする程度か

⇧これといったポイントはない。自分の好みに合わせよう

上級 MOUNTAIN ～マウンテンコース～

この上級マウンテンコースでのセッティングのポイントは、タイトなコーナーに対応できるようにハンドリングをいじる。また、極端なスライドを避けるため、タイアのグリップを重視する。

編集部のプレイヤーのセッティング例は右の通り。まずハンドリングをタイト寄りに。また、最初から最後まで舗装路のこのコースに対応するため、タイアを一番ハードにしてグリップ力を得た。タイアのグリップだけを調整しても効果がある。試してみて欲しい。

セッティング例	
ハンドリング	4
タイア	5
フロントサスペンション	2
リアサスペンション	2
ブロウ オフ バルブ	4

グリップ重視だ！

⇧あまりクイックなハンドリングは、このコースでは必要ないかも

⇧全部舗装路なのでタイアをハードに。だいぶ違うぞ

中級 FOREST ～フォレストコース～

一番セッティングに悩むのが、この中級フォレストコースかもしれない。コースの状況が変化に富んでいるので、これといった組み合わせがなく、難しいのだ。

今回紹介したセッティング例では、ハンドリングを多少クイック気味にしてみた。また、リアサスペンションをタイト寄りにして、オーバーステア気味のマシンの挙動を目指してみた。編集部のプレイヤーのクセでこのようなセッティングになったが、ハッキリいって、これは勧められない。

セッティング例	
ハンドリング	3
タイア	3
フロントサスペンション	3
リアサスペンション	4
ブロウ オフ バルブ	2

足回りを重点的に

⇧このコースに合わせたセッティングはなかなか難しい

⇧調整するとすれば、タイアやサスなど、足回りが中心となる

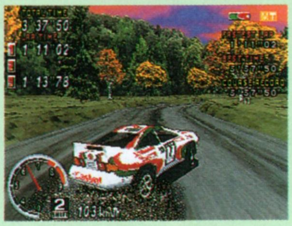
超上級 LAKE SIDE ～レイクサイドコース～

かなりのテクニックが必要とされる超上級レイクサイドコース。このコースに挑戦しようというプレイヤーは独自のテクニックを持っているハズ。それに合わせてセッティングを繰り返そう。

その一例が右のセッティング。ただでさえ悪いグリップをよくするために、タイアはソフトに。タイトなコーナーに素早く対応できるようにハンドリングはタイト寄り。好みによってフロント、リアのサスペンションを調整する。納得するまで繰り返していこう。

セッティング例	
ハンドリング	5
タイア	1
フロントサスペンション	4
リアサスペンション	4
ブロウ オフ バルブ	1

切れのいいハンドリングを



⇧滑りやすいが、グリップさせすぎも考えものだ

⇧下手なセッティングでは、まともに走れなくなる

セリカとデルタ　どっちが速い？

ランチア・デルタHFインテグラーレとトヨタ・セリカGT-FOUR。このマシンの間に性能差はない。何もかも同じなのだ。どちらを使用するかはプレイヤーの単純な好みで選んでかまわない。

しかし、両方を使っていると違いが感じられるハズだ。若干だが、セリカのほうが扱いやすく感じるのだ。いろいろ考えてみた結果、マシンの重量に違いがあるのではないだろうか。実際のマシンでも、ランチアよりセリカが少し重い。そのため、スライドさせてもその後に安定しやすく、その結果、ラインを取りやすく扱いやすいのではないだろうか。ただし、この見解は編集部で独自に導き出したので真偽は不明だ。しかし、とことんリアルに作られたゲームだからこそ、重量までリアルに再現されていると信じたいではないか。

↑スペック上では同じ性能だが、実際に走ってみると、微妙な違いが

↑現時点では、セリカでの応募が多く、タイムも若干だがいい。しかし、性能差はほとんどないので、使用マシンは完全な好みでいいといえる

↑編集部のプレイヤーはデルタ好きで、好んで使っていたが、走り比べてみたらセリカのほうがタイムがよかった。微妙な差なんだけど…

セガ杯争奪
セガラリー・チャンピオンシップ
タイムアタックコンテスト

いよいよ開催されたタイムアタックコンテスト。発売からあまり時間が過ぎていないものの、かなりの数の応募があった。現在でも、続々と自慢のタイムが送られており、かなりハイレベルな戦いとなっている。気になる第1回目の中間発表は次号に掲載予定なので、楽しみに待っていてほしい。

今回からセリカ、デルタを使った「ノーマル部門」の他に、「ストラトス部門」として、ストラトスを使ったタイムも合わせて募集する。ストラトスを使う以外の条件はノーマル部門と同じだ。チャンピオンシップモードで難易度ノーマル以上で超上級を1位でクリアするか、P162のウル技を使ってストラトスを出現させてチャレンジしよう。

さらに今回から、正規の募集部門のほかに、本誌オリジナルの募集部門として「サターンFAN賞」なる部門を設定する。募集する部門は以下の2つだ。

・ベストラップ部門（全コース）
・チャンピオンシップ部門

最初のベストラップ部門は、1周のベストタイムを競う部門だ。4つのコースすべてのタイムを募集する。次のチャンピオンシップ部門は、チャンピオンシップモードで、上級完走までの総合タイムを募集する。現在賞品なども検討中なので、正規の部門ともども、ドシドシ送ってほしい。

募集部門

●ノーマル部門（セリカ、デルタ使用）
●ストラトス部門（ストラトス使用）

エントリーコース
DESERT（初級コース）
FOREST（中級コース）
MOUNTAIN（上級コース）
LAKE SIDE（超上級コース）

応募方法

応募に関して、いくつかの注意事項がある。よく読んで、間違わないように応募しよう。

応募部門は左下の2部門とも、すべてのコース。また左のサターンFAN賞2部門を募集する。1人で複数の部門に応募しても、何通応募してもかまわない。ただし、同じタイムで、他の雑誌社に応募すると無効になる場合もある。タイムアタックに使用するマシンは、ノーマル部門ではセリカ、デルタのどちらでもOK。また、セッティングモードで自分好みに自由にセッティングしたチューンドカーでもかまわない。ストラトス部門では、もちろんストラトスを使って応募すること。

実際の応募方法は、応募タイムがはっきり確認できる画面（レコード画面など）を写真かビデオ（VHS）に撮影して、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、応募する部門（ノーマル部門かストラトス部門）、使用マシン、応募するコース、ベストタイムを書いた別紙とともに、下記のあて先まで送ってほしい。上の詳細を書いた別紙がない場合、無効となる場合もあるので注意してほしい。最終的な上位入賞者には、下記の賞品を用意している。さらに速いタイムの応募を待っているぞ。

次のしめ切りは 1月26日必着 です

優勝賞品

両部門とも各コース優勝者
優勝記念トロフィー、豪華セガラリー特製トレーナー

両部門ともタイム優秀者
藤本選手サイン入り豪華特製ステッカー、その他グッズ

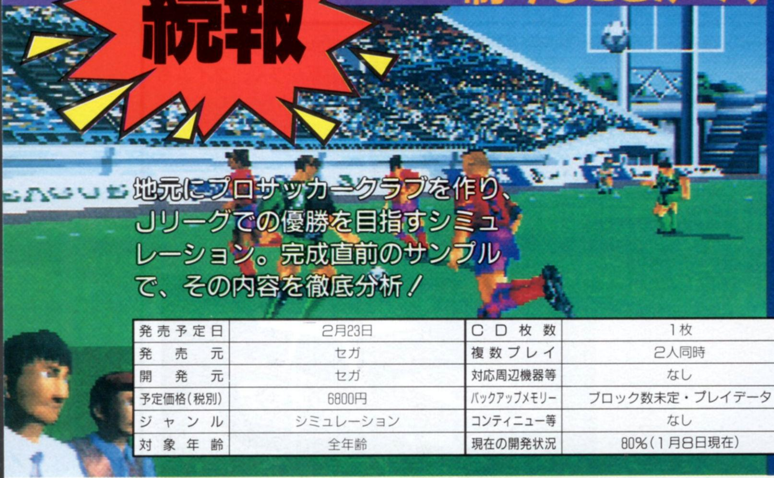
参加賞（全参加者の中から抽選）
豪華セガラリーグッズ

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　サターンFAN編集部
セガラリー・チャンピオンシップ
タイムアタックコンテスト係まで

※タイムアタックコンテストへの応募作は本誌編集部が集約した後、セガ・エンタープライゼスにて集計が行われます。

続報

キミのクラブはJリーグを制することができるか!?



地元にプロサッカークラブを作り、Jリーグでの優勝を目指すシミュレーション。完成直前のサンプルで、その内容を徹底分析！

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(1月8日現在)

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

地元にプロサッカークラブを作り、Jリーグ優勝を目指す

「地元にJリーグに昇格できるようなプロサッカークラブが欲しいなぁ」というJリーグファンを満足させてくれるのがこのソフト。自分でクラブを作り、Jリーグに参加して優勝を目指せ！

自分のクラブは新規加入クラブとしてJリーグに参加する

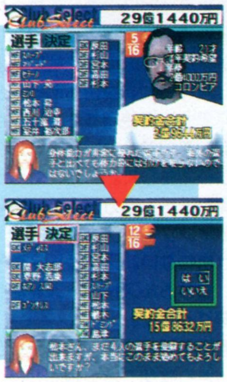
自分のプレイするクラブを作る

まず最初に、自分のプレイするクラブを作成する作業を行う。クラブのサッカースタイルや名称、ユニフォームなどを決める。

各項目を決定

監督、選手、スカウトには、契約金を支払わなくてはならない。最初に定められた資金は、もちろんゲーム中でも使わなくてはならないものなので、資金の残高を考えて契約をしなくてはならない。

選手の選択



年齢やポジションで必要な選手を選択

11人以上登録すればプレイ可能だ

クラブのスタイル

南米型はおもに攻撃、欧州型は守備に優れている

スカウト

契約すると新戦力の獲得に大きな力となってくれる

監督

やはりスタイルに合ったタイプの監督を選びたい

クラブ名・ユニフォーム

14種類のクラブ名と5種類のユニフォームから選択

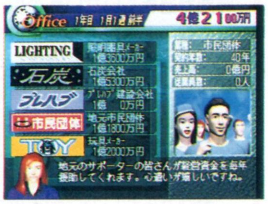
クラブの本拠地、スポンサーを決めて始動!!

クラブの体制が整ったら次は本拠地の選択だ。各地の都市には人口や交通の便、サッカー人気などのパラメータがある。地元を選んだときもちゃんと確認しておこう。

キミの地元のサッカー人気はどうかな？

スポンサーを決める

クラブを資金面でサポートしてくれるスポンサーを選択。運営状況によって年ごとに1社、最大5社まで付けることができる。



市民団体は無期限でサポートしてくれるぞ

業種によるスポンサーの特徴

建築	施設の増設が格安に。	娯楽	条件が甘い。金額が低い。
食品	特になし。	小売	条件が甘い。不況に弱い。
化学・薬品	ケガ人が増えると降りやすい。	交通	交通改善イベントあり。
石油・ゴム	不況に強い。	旅行	遠征費等が格安に。
金属・鉄鋼	不況に弱い。金額が低い。	通信	スカウトの情報量アップ。
電機	クラブ内にスター選手が必要。	エネルギー	金額が低い。
運送	不況に弱い。	マスコミ	人気向上に貢献。
製造	特になし。	市民団体	無期限契約ができる。

いよいよ始動!!

すべての作業を終えたら、いよいよクラブが始動。Jリーグに嵐を起こせ！

©SEGA

クラブの経営者として、クラブの運営や選手の管理を行う

プレイヤーはサッカークラブの代表兼監督としてクラブの経営や選手の体調、不満点などの管理を行っていかなくてはならない。強いクラブに育てるには、しっかりとした地盤が必要なのだ。

クラブの強化にはそれなりの資金が必要。しっかり経営！

月ごとにスケジュールを立て、週単位で進行

月の初めに先月の収支報告があるので、これを参考に試合のスケジュール（プレシーズンマッチ等の場合）、宣伝広告費の設定、観戦料の設定を行う。1ヵ月は半週（1週が前・後半に分かれる）単位で進行していく。

練習やミーティングなどは、このクラブハウスで行う

人事・施設関係はオフィスで

新しい選手の獲得や選手の留学といった人事関係、クラブハウスやスタジアムの増設や拡張といった施設関係などは、すべてオフィスで行う。特に序盤はクラブハウスの拡張や施設増設、練習グラウンドの整備や改善など、練習環境の改善に力を入れていくことで練習の成果を向上させ、クラブの強化を図っていく。スタジアムに売店を設置するなど、収入の増加も忘れてはいけないぞ。

人事や施設に関することは、美人秘書のいるオフィスで

売店を設置して収入アップを。資金面の充実も忘れるな

これまでのクラブの成績も、この資料室ですべて見ることができるぞ

その月のスケジュール

プレシーズンマッチなどの場合は、半週単位で1週に6試合設定できる。海外のクラブとも試合を組めるが、その場合国によって異なる遠征費を支払う。

海外での試合には遠征費が必要

宣伝広告を決定

宣伝広告費は、おもにクラブの人気を高めて観客動員数を増やすために設定する。当然、高額なほど試合に足を運んでくれるお客さんが増えるぞ。

資金と相談して決めたほうがいい

観戦料金を設定

これは地元のスタジアムで試合を行うときの観戦料だ。高ければ収入は増えるが、あまり高額だとお客さんも不満に思うはず。バランスが大切だ。

高すぎず安すぎず…適切な価格に

選手の留学・獲得で戦力アップ

クラブを強化するには、練習で能力を上げることはもちろん、新たに他クラブや外国、新人等の有望な選手を獲得する方法もある。

選手を海外に留学

そんな中でも注目したいのが選手の海外留学。留学中は試合に出場することはできないが、帰ってきたときは見違えるように成長し、クラブの主戦力になってくれるだろう。留学先は南米4ヵ国、欧州4ヵ国の計8ヵ国あり、それぞれ能力アップに特徴がある。期間は半年・1年・2年から選択。留学先と期間によって必要な費用が違ってくる。同時期に3人まで留学可能なので、クラブの弱点をカバーできる選手を作り上げよう。

留学させる選手を選択し、留学先の国を決定する

選手の契約期間内で、留学期間を決めなくてはならないぞ

留学中は試合に出場することができないことを忘れないで

留学先の特徴

南米	ブラジル	攻撃に関する個人技が大幅にアップ。
	コロンビア	素早さ、力強さが身につく。
	アルゼンチン	パスを多用するスタイル。中盤の能力を強化。
	ウルグアイ	能力的には注目点なし。費用が安い。
欧州	イタリア	組織的で堅固なディフェンスを習得。
	ドイツ	強じんな体力、力強い攻撃が特徴。
	オランダ	全般の能力が平均的にアップ。
	スペイン	攻撃面に重点を置くスタイルに。費用が安い。

新戦力を獲得

スカウトが新人や外国人選手を見つけてくるので、年俸を交渉して選手がOKすれば契約できる。Jリーグ選手も獲得できるぞ！

スカウトが選手を発見

年俸を交渉して、OKすれば契約成立だ

選手とミーティング

選手には疲労度や体調なども設定されている。ミーティングで選手に不満点や自己PRを聞き、練習や選手起用を考えていこう。また、選手と監督の間の“相性”も設定されているので、この善し悪しを見極めるためにも利用したい。

選手の不満点や弱点を聞くことができる。監督との相性もわかる？

まだ実績のない選手たちを、練習で鍛え上げろ！

実際に選手の能力を上げるにはどうしたらいいのか？ それにはまず練習させることだ。ここではその練習の方法について、詳しく解説しよう。短期間で成果が出るように指示していきたい。

◆選手を成長させる第一の方法は練習。特訓、また特訓だ

4種類の練習項目で選手を鍛える

練習の項目としては、基本練習・特別練習・フォーメーション・作戦の4種類がある。また、契約している監督に、練習の指示を委任することもできる。

◆選手の体調と、攻撃力・守備力・疲労度を表すパラメータに注目

個人練習と全員練習

練習は個人で別個に行うものと複数の選手、またはクラブの全員でまとまって行うものがある。選手には体調や疲労度が設定されており、あまり無理をさせるとケガをしたり不満が溜まったりする。練習を指示するとき、前回の練習項目が表示されるので、バランスよく指示していこう。ときには休暇を与えて、体を休ませることも必要だ。故障選手が増えて試合ができなくなると、即ゲームオーバー。体調には十分注意しよう。

◆ドリブルなどの基本練習は個人で行う

◆フォーメーションなどは選手全員で練習

コーチに成果を確認

練習は、指示し終わったら練習開始コマンドを実行することで、すべての練習が自動的に行われる。基本練習のように各選手個別の練習を行った場合、それぞれコーチに確認することで選手ごとに練習の成果を見ることができる。練習中のムービーは項目や成果によって変化するので、選手の成長とともにこれを見るのも楽しみの一つ。

◆練習が終わった選手について、コーチにその成果を確認する

◆練習のムービーを見ながら確認することも

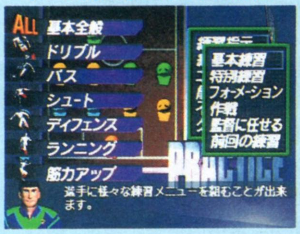
◆数値ではなくコーチのメッセージが重要

◆成果が得られるまで頑張れ!!

練習項目の内容

基本練習

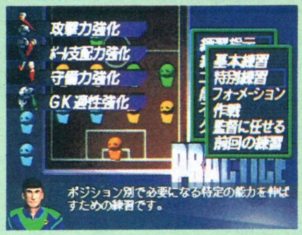
◆基礎体力作りと、基本的なテクニックの向上を目的とする練習



各選手個別に行う練習。ランニングや筋力トレーニングなどの体力作りと、ドリブルやシュート、パスなどの基本的なテクニックの向上を目的とする。選手の能力を示すバーを見て、必要な練習を指示しよう。ランニングで走力とスタミナをつければ、試合中のすべての面で有利になる。序盤はランニングで徹底的に走り込ませるのもいいかも。とにかく一点集中の練習を行うようにしよう。

特別練習

◆各ポジションに求められる能力と連携を向上させるための練習



各選手個別に指示するが、練習は同じ項目を指示した選手同士の連携プレイの練習となる。攻撃、守備、キープ力の3項目において能力と連携を向上させる。キーパーには専用の「GK適性強化」という項目が用意されている。練習の成果によっては、連携の上手いコンビ、逆にうまくかみ合わないコンビなどがわかってくる。選手起用やポジションの参考にして、チャンスを逃さない連携プレイを目指せ。

フォーメーション

◆フォーメーションの理解力を高め的確なプレイをするための練習

選手全員で、4−4−2や3−5−2などのフォーメーションの練習を行う。これはフォーメーションを理解して、各ポジションごとに的確な行動を取れるようにするための練習だ。最初はクラブのスタイルや選手の能力などから判断して1つのフォーメーションに絞り、そのフォーメーションを徹底して練習させたほうがいいだろう。その成果は、試合中の選手の動き、ことに連携プレイで発揮されるぞ。

作戦

◆基本的な戦術を身につけ、作戦の効果を発揮するための練習だ

攻撃・守備重視やカウンター、ゾーンプレスなど、選手全員で、いろいろな作戦の練習を行う。フォーメーションと同じく、その作戦の内容を理解して、正確に実行できるようにするための練習だ。フォーメーションやクラブのスタイルを考慮して、例えば中盤が弱ければゾーンプレス、守備面に不安があればカウンターというように、もっとも適した作戦を選択し、集中して特訓しよう。

試合のポイントを見極めて、的確な作戦指示を出せ

試合はすべてオートで進行する。試合の各所で動きのある場面がリアルタイムポリゴンと実況で表示される。プレイヤーは試合の状況を見て、選手の交代や作戦変更などの指示を出していくのだ。

試合は全自動進行。ポリゴンムービーで表示される

フォーメーション等、基本的な戦術を指定

試合に入る前とハーフタイム時に、フォーメーション、ポジション、作戦などの指示を出す。コーチが相手のフォーメーションや作戦を予想してくれるので参考にしよう。慣れていないフォーメーションや作戦よりも、練習を積んだものを選択したいところだ。

結果のみの表示も可能

選手を操作するわけではないので、作戦の指示が重要に

相手の作戦にも注意

フォーメーションを選択

フォーメーションは5種類から選択。選手の交代やポジションの変更もあわせてしておくようにしよう。できれば練習で慣れているフォーメーションを使いたい。

攻守のどちらに重点を置くか…

DFタイプを選択

ディフェンダーの動きを、ライン・リベロ・スイーパーの3種類から選択。攻撃重視ならリベロ、守備重視ならスイーパーというように使い分けよう。

確実に守りたいならスイーパーを

基本的な作戦を指示

作戦は5種類から選択。相手のフォーメーションと戦術の傾向をコーチが予想してくれるので、それに合わせて作戦を選択しよう。前・後半で使い分けてもいい。

相手が攻めなら、こちらは守りだな

勝利プレミアムの設定

これは試合に勝利したときに、選手に出す賞金だ。高額になるほど選手も気合いを入れて頑張るだろう。ただし、資金に余裕があるときだけにしたほうがいいかも…。

勝ったらの話だ。勝ったらのね

試合中は状況に合わせて作戦を指示

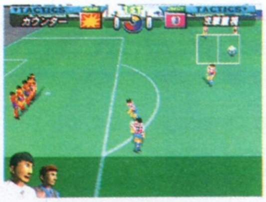
試合が始まったら、基本的には見ているだけでいい。しかし、相手が攻め上がってきたり、パスやドリブルを多用する傾向があるときなどには、画面上のコマンドで作戦の変更や選手の交代を指示していこう。ただ見ているだけよりも、的確な作戦指示をすることで勝機をつかむことができる。攻守のポイントを見極めて、チャンスを逃さないように采配を振るえ！

選手の動きと実況に注意

試合では選手の動きをムービーと実況で表示する。選手の成長ぶりや、逆にまだまだ練習が足りないところなどを確認するには、特に実況に注意して動きを追うといい。選手の弱点を見つけ、それを補うような練習メニューを考えてやろう。成長した選手の活躍を見るには、地道な下積みが必要だ。

試合中の状況に合わせて、画面脇のコマンドで作戦変更を指示する

実況に注意。細かい動きもわかるぞ



こんなときはすぐに守備かカウンターに

フェイントやパスなど、技の決まり具合は実況で確認する

的確な作戦指示で勝機をつかめ。ゴールを決めさせろ！

どの選手がどういう行動を取っているのかを把握しよう。長所と短所を見つけ出せ

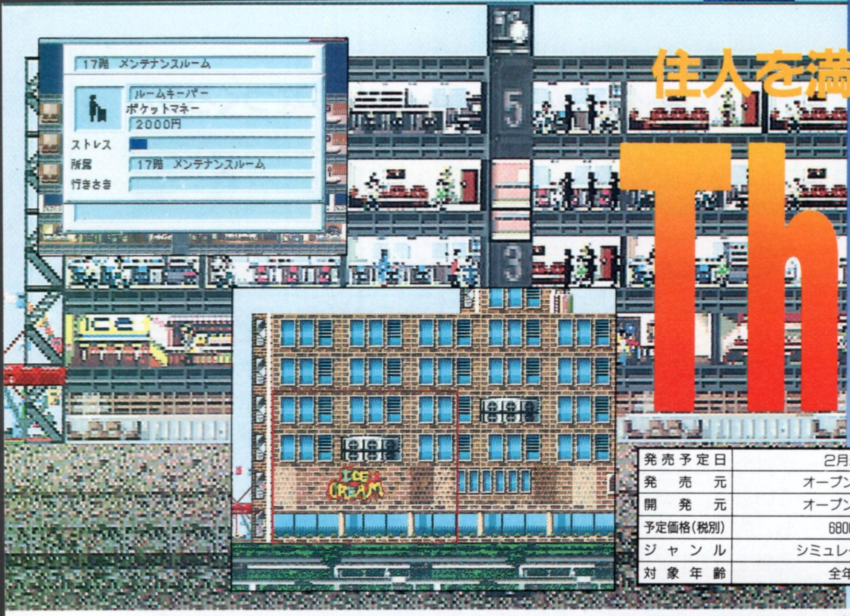
3月、Jリーグ開幕!!

ゲームは2月のプレシーズンマッチから始まる。3月に入るといよいよJリーグが開幕。最終結果が15位以下だとゲームオーバーになってしまう。頑張るしかない！

ライバルクラブの勝敗も気になる

3月、いよいよJリーグにデビュー！

個人タイトルも狙えるか!?



住人を満足させる快適タワーを作れ！

The Tower

ザ・タワー

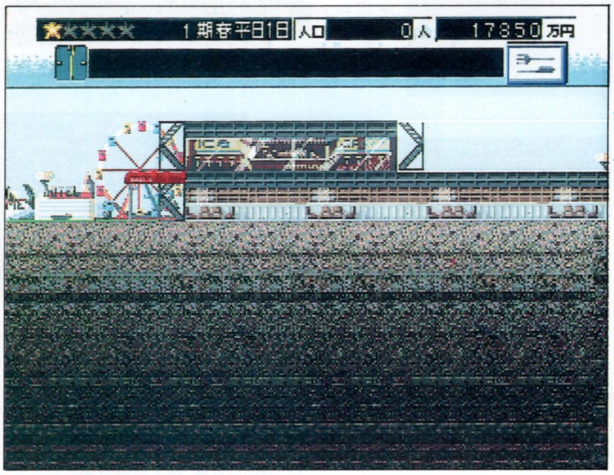
発売予定日	2月未定	CD枚数	1枚
発売元	オープンブック	複数プレイ	1人用
開発元	オープンブック	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	449・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	98%（1月10日現在）

パソコンでの大ヒットの実績をひっさげてサターンに登場するSLGだ。

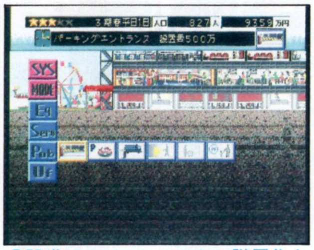
新機能満載で、何度でも楽しめるハマリゲームの決定版

パソコンゲームならではの斬新なシステムを武器に、新参メーカーながらベストセラーを記録したオープンブックの『タワー』が、ついにサターンに移植された。といっても、単なる移植ではない。オリジナルと比べると圧倒的なグレードアップ。ゲームシステムも洗練され、完成度もぐんと上がっての移植となっているのである。

オリジナルとの大きな違いは、立地条件が選べるようになったこと、それにともなって立地条件によるゲームバランスが見直されていること、すべての構造物の動きを見ることができるムービーが用意されていることなどだ。パソコンではオプションとなっていた機能が最初からついている、ゴージャス&ナイスな1品である。



バリバリバリッと、威勢のよい工事のサウンドで、ロビーから工事を始める



設備は、ジャンルごとに階層化されたアイコンパレットから選ぶ

テナントを虫眼鏡でのぞくと、中身をムービーで見ることもできる

死ぬまで遊べるスルメソフトなのだ

タワーの魅力を語る前に、ゲームの基本システムを紹介しよう。

プレイヤーの目的は、更地からタワーと呼ばれる80階建ての巨大ビルを建て運営していくことだ。

タワーの中には、事務所や分譲住宅、ホテルや飲食店などが混在していて、ビルというよりは街に近い感じである。決められた敷地の中、最大で80階という制限、そして資金という限られた資源を使いタワーを運営していくことになるのだ。タワーの住人が快適に活動できるように、各種テナントを始め、駐車場や、ごみ処理、エレベーターの組み合わせなどを案配しなくてはならない。単純そうで複雑、難しそうでうまくいくときは驚くほどうまくいくというバランスのハマリゲームなのだ。

タワー候補地は4ポイント

ゲームを始めて最初にするのはタワーを建てる場所を選ぶこと。下の4つの場所から選ぶことになる。現実的に考えると、どれも立地条件はいいので経営は楽そうだ。しかしこれがくせ者で、立地条件が良すぎて住宅にはあまり向かないということもある。事務所やホテルなどときちんと区別して住宅を作るなど、静かな環境を作ってやらないと、住人が逃げ出してしまうこともありえるのだ。

●ビジネス都市

ぜひともツインタワーを作りたいね

●国際空港都市

すべての要素を満たす究極のタワーを

●商業都市

住宅と事務所のバランスをどうとるか

●リゾート都市

船着き場も作れる。極楽リゾート地に

©OPeNBOOK

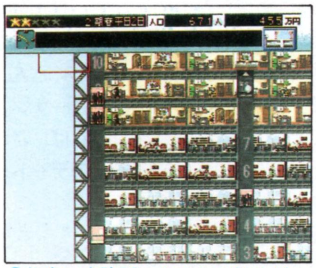
バランス感覚を駆使して、80階建ての「ザ・タワー」に！

ゲームのスタートは、4つの候補地の中から敷地を選び、タワーに名前をつけて、いよいよ建設開始／　最初は試行錯誤するしかないのだが、何より大事なのはバランス感覚。資金切れになっては手も足も出なくなる。特に分譲住宅はすぐにお金になるが、メンテナンスに失敗するとお金が減っていくなど、計画性が試されるのだ。

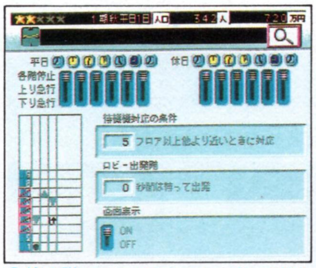
タワーの住人は待つことが大嫌い／

タワーの3大構成要素である住宅、事務所、ホテルに共通しているのは、すべて人間が利用するということだろう。住人たちを満足させないと、たちまち経営は行き詰まる。満足、というよりも不満の少ないように、つまりストレスレベルを低く保つのが大事なのだ。

なかでも重要なのがエレベーターで、待ち時間が長くなると如実にストレスが高まる。通常のエレベーターは、1ヵ所でカゴを6つまで増設することができるが、30フロアまでしかフォローできない。そこで特大エレベーターの登場となるのだが、こちらは15フロアごとにしか止められない。乗り継ぎにはさほど文句はいわないが、待ち時間は要注意。住人のストレスをためないようにね。



住宅、事務所、ホテルの住人が、同じエレベーターを使うなんてことがないようにするのが鉄則



停止階は1つのエレベーターでは共通だが、6つのカゴはそれぞれ独立した詳細な設定ができる

イベントも豊富で飽きさせないのだ

タワーをプレイするのはもちろん楽しいのではあるが、時として単調に資金が貯まるのを待つ、という局面もなきにしもあらず。その単調さを救ってくれるのが、ゲーム中に用意された数々のイベントである。冬にサンタクロースが画面右端の天空から現れるのは、いつ見てもうれしい。また、タワーのランクアップのための必須条件である、VIPの宿泊中は何も起こりませんように、なんてホテルの支配人になったような気分が味わえる。もちろん、ベッドメイクがしてあり、エレベーターがきちんと接続され、駐車場が整備されていればVIPは満足するのだけどね。その他にも、火災、テロリスト、こそ泥や風邪の蔓延といった各種イベントが発生するぞ。

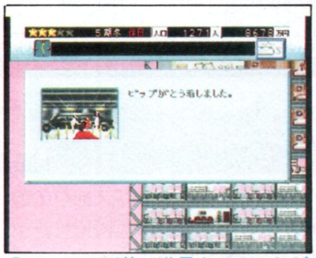
毎年冬の休日の夜になると現れるサンタクロース

もちろん映画館では映画も鑑賞できる。退屈しのぎにはもってこいだ

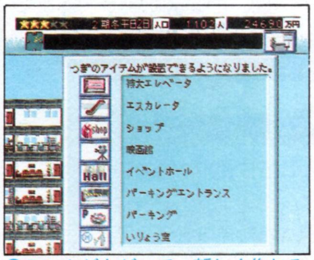
すべては究極のタワー作りのために

ゲームの最終目的は、「ザ・タワー」と呼ばれる80階建てのタワーを作ることだが、最初からすべての設備が用意されているわけではない。タワーのランクは5段階に分けられ、人口、設備などを基準に☆印で評価される。当然ランクが上がるほど、設置できる設備が増えていく。最初はファーストフード系だけだった飲食店が、ランクが上がればフランス料理店やステーキハウスを作ることもできるようになる。80階にしか設置できない大聖堂目指して、切磋琢磨／

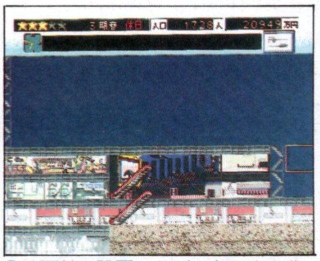
条件を満たすと、ある日突然次のランクに昇格。うれしい



ＶＩＰの到着。満足させることが☆4つに行くための必須条件だ



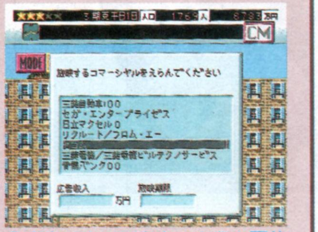
ランクが上がって、新しく作れるようになった設備



映画館を設置。だが、急に大きなお金が必要になるのが悩みの種

タワービジョンでコーヒーブレイクを！

パソコンのオリジナル版にはなかった機能で見た目に楽しいのは、外観が見られるようになったことである。物件に応じて、様々なデコレーションが施された外観を見ることができる。さらに楽しいのはタワービジョン。つまり広告塔を兼ねた巨大なスクリーンである。もちろん、スポンサーから広告収入も得られて一挙両得なのだ。



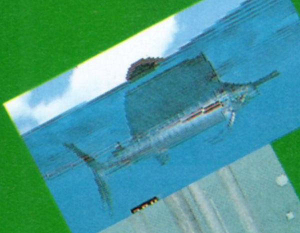
広告はすべて実在の企業や団体のものが使用されている

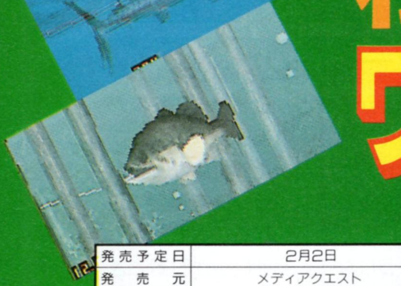
公共広告機構の「骨髄バンク」への登録の誘いまで入っている

ゲーム中にセコムルームが登場するが、長嶋さんの顔も見られる

2大フィッシングに松方弘樹が挑む！

松方弘樹のワールドフィッシング



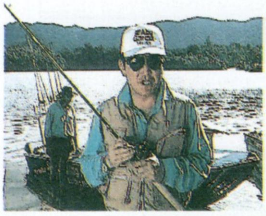


発売予定日	2月2日	ＣＤ枚数	1枚
発売元	メディアクエスト	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	40・プレイデータ
ジャンル	釣り	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

豊富な実写映像とCGによる魚をシンクロし、リアルなフィッシングシーンを再現した、主演・松方弘樹の釣りシミュレーション。

海に湖に魚を求めて松方弘樹が行く!!

カジキとブラックバス釣りの迫力、豪快さをリアルに再現したフィッシングシミュレーションゲーム。釣り人として登場するのは、芸能界でも屈指の釣り好きとして知られ、バラエティ番組でも人気を博している俳優・松方弘樹だ。



⇨松方弘樹が2大フィッシングをレクチャー

全編に実写取り込み映像を挿入

このゲームでは、オープニングはもちろん、ゲーム中のフィッシングシーンやタックルの解説シーンなど、オーストラリアで撮影された実写の取り込み映像がいたるところに使用されている。特にフィッシングシーンでは、CGで表現された魚の動きと実写をシンクロさせ、リアルなファイトを再現している。もちろん、魚とファイトする松方弘樹の一喜一憂する姿なども見所の1つだ。また、モデルなどで活躍中の森本智恵子が登場、ゲームに花を添えている。

⇧オーストラリアで、実際の迫力あるトローリングを撮影

⇦釣りファン・マニアはもちろん、松方弘樹ファンにとっても、たまらない映像が満載。海の男の魅力爆発だ！

⇦フィッシングシーンでは、CGで描かれた魚と実写の松方氏のファイトが展開。両者がうまくシンクロしている

目的はトーナメント優勝だ!!

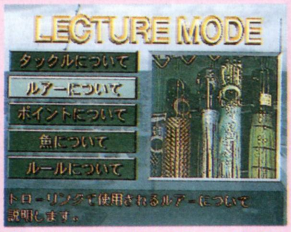
対象魚によってトローリング編、ブラックバス編に分けられるが、どちらもメインとなるモードはトーナメントだろう。このモードではトーナメントに出場し、上位を目指すことが目的となる。基本的なルールはどちらも同じで、決められた日数の間に大物をたくさん釣り上げていけばいい。トーナメントで優秀な成績を収めれば、ご褒美として森本智恵子とのデートなども用意されている。

⇧限られた日数、決められた1日の時間内に大物を釣り上げろ

⇨1日の終わりには、現在の順位などが表示される

ビギナーも安心の豊富なモード

メインのトーナメントモードの他にも、このゲームではレクチャー、ビギナー、フリーフィッシング、記録など、様々なモードが用意されている。これらのモードでは、マーリン、ブラックバス釣りに関して基本的な部分を松方弘樹が解説してくれる。例えばレクチャーでは、基本的なタックル、ポイント、ルアーなどの詳しい解説。ビギナーでは実際の釣りのアドバイスなど。これらのモードによって、釣りの初心者でもゲームに慣れていくことができる。



⇧釣りの専門的な用語も、親切に分かりやすく解説してくれる

⇨松方氏のアドバイスにより、本番前に練習ができる

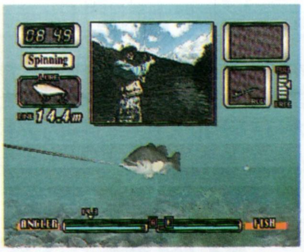
©MITSUI

対象魚は2種類。状況を見極めて大物を釣り上げろ!!

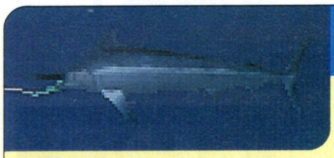
釣り上げる対象となる魚は、ビルフィッシュ（とがった魚の意。総じてマーリン=カジキを指す）と、最近日本でも流行のブラックバスの2種類。この2種類に共通する点は、ヒット後のファイトにある。どちらもヒットした瞬間から激しいファイトを展開、頭を激しく振ってルアーを外そうと暴れ、ジャンプを繰り返し、マーリンはテールウォークで海面を何メートルも滑っていく。そんな豪快なファイトが魅力であり、世界中のフィッシャーマン達を魅了しているのだ。ゲームでも、その魅力である豪快で迫力のあるファイトシーンを忠実に再現している。刻々と変化する自然の状況に合わせ、ポイント、タックル、ルアーを変え、より大きな魚を狙っていこう。

⬆豪快で迫力のある魚との戦いが、これらの釣りの醍醐味だ

⬇目指すはランカークラス。マーリンに劣らない激しいファイトをする

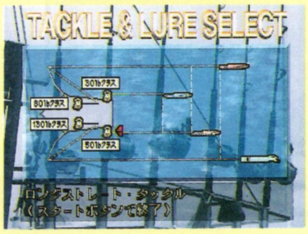


BILL FISH



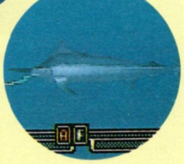
フィッシャーマン達が一度は体験してみたいと思うビッグゲーム、それがマーリンフィッシングだ。

ゲーム中では4本のルアーを流しながら、トローリングでブルーマーリンを筆頭にブラックマーリン、ストライプトマーリン、セイルフィッシュの4種類のマーリンを狙う。常に4本のタックルに目を配ろう。ヒットしたら体力と忍耐力の勝負だ。体力の消耗に注意しながらロッドを立て、ラインに無理な力がかからないよう、徐々にリールを巻いていく。



⬆それぞれ違うタックル、ルアーを流してマーリンの当たりを待つ

⬅イエローフィンツナ。対象外の魚はいくら釣っても意味ナシ。時間の無駄だ

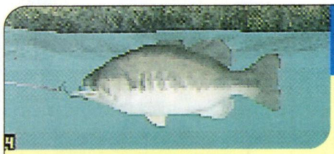

➡マーリンは4種類が対象となる。これはブルーマーリン。クロカワカジキだ

➡ヒットしたら無理なリーリングはしないで、落ち着いてマーリンが弱ってくるのを待つ。それまでは我慢だ

⬇マーリンを寄せるにはポンピング（ロッドを立ててラインを引き、ロッドを素早く倒して、たるんだ分のラインを巻き取る動作）が基本中の基本

➡弱ったと見せて突然暴れることもある。最後の一瞬まで気を抜かずにファイトしよう

BLACK BASS

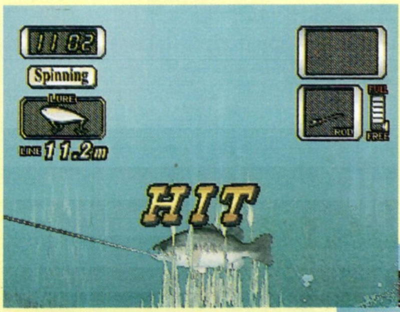


スポーツフィッシングとして子供から若い女性まで、幅広い層に急激に浸透してきたバスフィッシング。日本での浸透度はまだまだだが、海外ではトーナメントが盛んで、バスプロと呼ばれる、トーナメントの賞金を稼ぐプロの釣り師もいる。

ゲーム中ではマーリンと同じくルアーによって狙う。しかしトローリングと違い、自分でキャスティングしなければならない。力とタイミングがうまく合わなければルアーをうまく飛ばせないぞ。トーナメントの対象魚はブラックバスのみ。他はいくら釣ってもすべて外道となる。

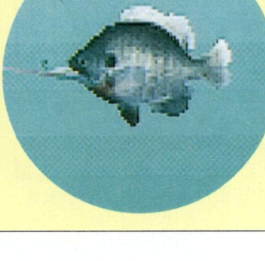
⬇画面下のゲージで力を、左下のゲージで糸を離すタイミングを決定

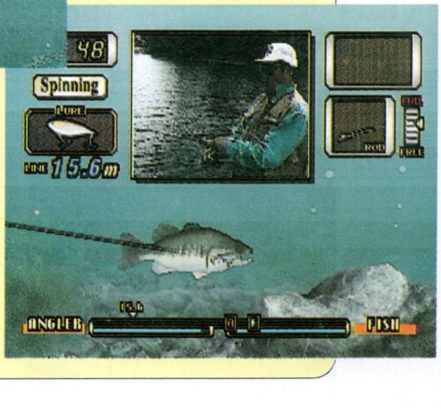
⬆ルアーによって沈むもの、浮くものなど、いろいろある



➡ただリーリングするだけではなく、ロッドアクションを加え、ルアーに微妙な動きを与えてバスを誘え

⬇その凶暴な容姿に似合わず、食べても白身で美味しいらしいが、バスはキャッチ＆リリースが基本だ


⬆日本では珍しいが海外ではポピュラーな外道、ブルーギル



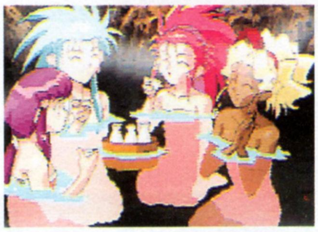
発売予定日	2月9日
発売元	アローマ(ユーメディア)
開発元	アローマ(ユーメディア)
予定価格(税別)	8900円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	95%(12月26日現在)

オリジナルのストーリーとグラフィックでファン必見!

人気アニメ『天地無用!』がサターンに再び登場。前作はデータベースだったが、新作はオリジナルストーリーのアドベンチャーゲームだ。もちろんオリジナルキャラもいるぞ。

サターン版オリジナルキャラも加わって温泉地への珍道中

ビデオアニメに始まり、TV放映、映画そしてTVゲームと幅広く展開している人気アニメ『天地無用!』。そのサターン用ソフト第2弾がマルチエンディングのアドベンチャーゲームとして登場。操作方法は簡単で4つのコマンドを使うだけ。会話画面では字幕はなく声優の声でしゃべりまくるぞ。



今回も天地をめぐって大騒ぎ。しかも、舞台が温泉とくれば…

今回のお話はみんなで温泉旅行

ある日、暇を持て余してた魎呼（りょうこ）と阿重霞（あえか）の提案で、天地達は温泉に行くことになる。しかし、行き先が魎呼の知っている温泉惑星なので不安は募るばかり。どうにか惑星に到着した一行だが、肝心の魎呼が温泉の場所を知らないことが発覚。ようやく温泉を探しあてるが、さらなる障害が待ち構えていて…。

親切機能でやり込み度アップ

このゲームには、マルチエンディングのアドベンチャーにはうれしいシナリオ達成率、ファンにはとてもうれしいグラフィック表示率という確認機能が付いている。ファンならやり込むしかないぞ。

画面上部にあるコマンドを使うだけ

オープニングだけや、キャラ紹介も見られる

この確認機能はかなりうれしいぞ

この娘が新キャラ

魅御理
（みみり）

本作オリジナルキャラ。10歳。趣味はオモチャで遊ぶこと

この娘がどう物語に絡んでくるのだろうか。砂沙美（ささみ）のライバルか？

一応（？）主人公の天地君。5人の美女と同居している幸せ者だ

やっと温泉に入れても一騒動起きている。しかし、ここは混浴なのか

天地につきまとう(?)5人のお騒がせ娘たち

いろいろな経過があり、天地の家に居候することになった5人の美女。天地をめぐり、女の争いが常に断えない状態が続いており、家の中はいつも騒がしいけど、楽しそう。

砂沙美（ささみ）

阿重霞の実の妹。みんなの食事はこの娘が作る

阿重霞（あえか）

おしとやかだが、魎呼相手だと派手に喧嘩する

魎呼（りょうこ）

無茶な行動も天地を愛すればこそなのだ（？）

美星（みほし）

かなりのおとぼけぶりを見せてくれて、笑える

鷲羽（わしゅう）

自称、宇宙一の科学者。天地を実験台にと狙う

©AIC／PIONEER LDC／OCTAGON ENTERTAINMENT／YUMEDIA／AROMA・Xatrix Entertainment.／Interplay Productions

パソコン版が海外で大ヒットの傑作アドベンチャーだ!!

サイベリア

レンダリングで描かれたSFアドベンチャーゲーム。映画的世界とアクションも楽しめる、豪華な演出が魅力だぞ。

発売予定日	1月26日	CD枚数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/インタープレイ	複数プレイ	1人
開発元	インタープレイ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6500円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(12月25日現在)

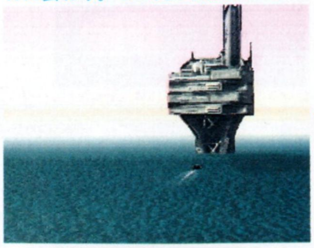
最終兵器の秘密を守るため敵基地に潜入せよ!

主人公は囚人のザーク。彼はコンピュータハッカーだ。自由の身と引き換えに、敵基地の調査を依頼される。まずは、美しいCGのオープニングストーリーを見てみよう。ホバークラフトで目的地へ向かうザーク。敵の基地であるRIGに着くと、雇い主のデブリンが現れて、作戦内容ついて聞かされる。さあいよいよゲームスタートだ。

デブリンからの通信だ。ここでザークは初めて作戦を聞かされる

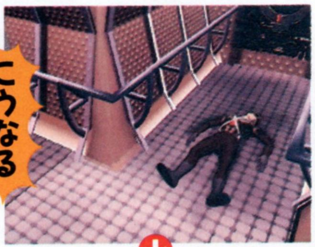
ホバークラフトで移動中。グラフィックはすべてテクスチャーなのだ

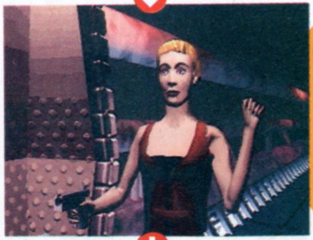
ここがRIG。まずはここでGIAに会おう。この先が大変なのだ



まずは本部の中を歩き回る

RIGの中に入ったら自由に操作ができるようになる。しかし素早く行動していかないと、敵に見つかったりしてゲームオーバーになってしまう。指令を忠実に守って素早く行動するのだ。GIAに会ったら言われた通りにし、彼女のあとについていくことにしよう。

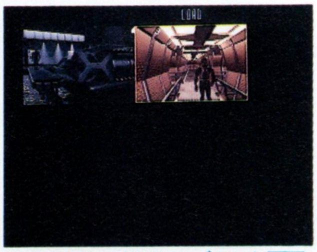




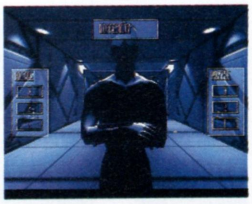
自動セーブでコンティニューも楽々

このゲームは、一定のイベントまで進むと自動的にそこまでの進行がセーブされるシステムになっている。たとえゲームオーバーになっても、その場からコンティニューすることもできるので、あきらめずに何度でも挑戦してみよう。

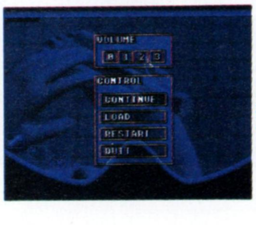
一度では見られないイベントやアイテムなども見つかるかも!?



このように自動セーブされた画面を選べば、そこから再開できる



アクションとパズルの難易度が選べる



ボリューム設定とロードなどが操作できる

アクション性も満載

突然謎の敵の襲撃を受けるRIG。これは一大事と、サークは戦うハメになる。ここからはアクションゲームも楽しめるぞ。敵の飛行機を撃ち落とし、無事にRIGを守れたら、思わぬプレゼントが。しかし、そのあとが大変なのだ!

こんなところに銃座が備えつけてあるのだ

何だかよく分からず戦うハメになった

全編ムービーのSFXアドベンチャー

デスマスク

発売予定日	2月	CD枚数	3枚
発売元	バンタンインターナショナル(バンタン電脳工場)	複数プレイ	なし
開発元	バンタンインターナショナル(バンタン電脳工場)	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	推奨年齢18歳以上	現在の開発状況	80%(12月25日現在)

全編ムービーで作られた、リアルタイム・アドベンチャーゲーム。最新SFX技術が3DCGと実写を見事に合成させた！

暗黒街の"犯罪の達人"を逮捕しろ!!

「デスマスク」は、まるで、ハリウッドのSFXを多用したSF映画を、そのままゲームにしたといってよい感じだ。

主人公は、警官だったハズなのだが、犯人を追跡中に事故に遭い目覚めてみると、犯人そっくりの顔に整形手術されていた。そんなところから始まるこのゲーム。シナリオも本格的な、サイバネティック・パンクストーリーなのだ。

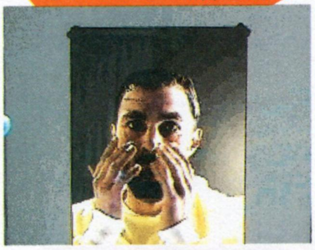
追跡中の犯人のデータ。極悪人のデヴォイトだ

事故に遭って手術台へ。手術の説明をする医師

ベッドでニュースを見るのは主人公ジェイク

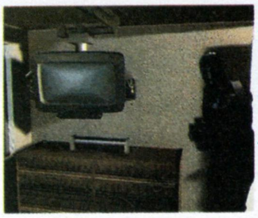
包帯を取りにきた看護婦が逃げていく。なぜ？

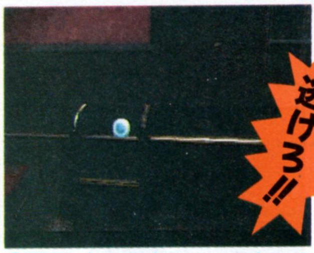
なんだこの顔は!!



ゲームはここから始まる

病院で目覚めた主人公は、整形された自分の顔を、鏡で見てみると…。そこから、インタラクティブ部分に入る。病室に銃を持った誰かが進入しようとしている。さあ、逃げなきゃ！　出口は2つ。侵入者を振り切って、ドアから逃げるか、それとも、窓から外へ脱出するか？　リアルタイムに時間は進行しているぞ。どうする？


誰かが部屋に侵入してきた。さあどうする


逃げろ!!

画面の丸い玉がカーソルになっている。目的の方向に向けて進もう

そして街の中へ

とにかく無事、街の中へ逃げられたようだ。そこで主人公は、たくさんの人と出会うことになる。しかし、みんな善人だとは限らないぞ。相手の態度や会話で判断しよう。とにかく、この近未来の街の中を散策して情報を仕入れよう。

敵か味方か。さあ、とにかく散策開始だ

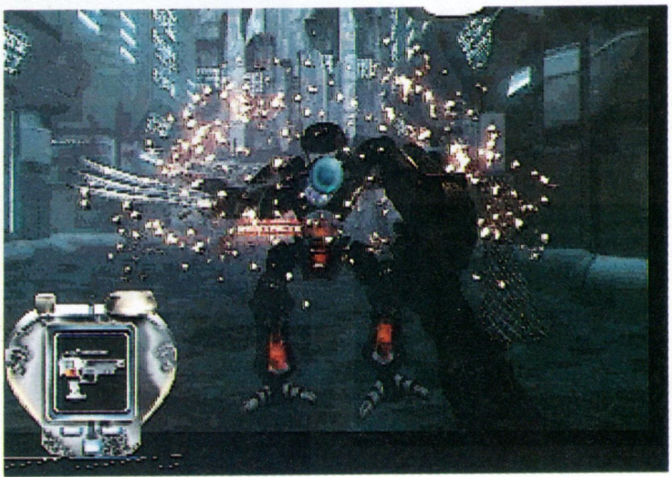
この盲目の女性は昔の同僚だ。銃を向けられた

バーの女。飲み物をおごってくれるそうだが

選択肢の多いストーリー

相手との会話の仕方によって、ストーリーは変化する。画面に表情システムが表示されたら、相手にどういう態度で接するかを選択できる。それによって、アイテムを入手したり銃で撃たれたりが決定してしまうのだ。

表情システムが出たら自分の感情を選択しよう


次々と怪しげなヤツらが登場してくる。銃を向けられたら迷わず撃て！

©VANTAN INTERNATIONAL／ERECTRIC DREAMS・TECMO

連鎖の快感を極めた落ちモノパズル！

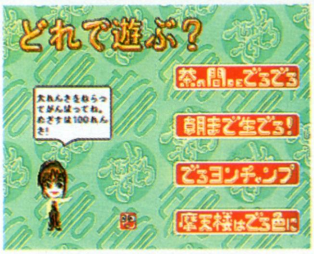
でろ〜んでろでろ™

発売予定日	1月26日
発売元	テクモ
開発元	テクモ
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	パズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	なし
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

さみしがり屋の「でろ」は、仲間が消えちゃうと触手を伸ばして仲間を探すよ。落ちものパズルにニューフェイスの登場だ！

フシギな生物『でろ』の触手をつなげて消すのだ！

ぷよぷよしたアメのような物体が「でろ」である。上から落ちてくる同じ色のでろを4つ以上つなげるとパッと消えてしまう。こう聞くとありがちな落ちものパズルのようだが、このでろはわざわざつなげなくても勝手に触手を伸ばして仲間同士消えていってくれるヘンなヤツなのだ。



でろの色は5種類。違う色同士だと、触手が伸びてもつながらない

画面にはなぜか女性が2人。登場するキャラも味があってグー

このノリは何かスゴイものがある

『茶の間DEでろでろ』モード

このゲームにはゲームモードが全部で4つあるが、そのうち最も基本的なモード。対COM戦や、友達と腕を競い合うモードだ。対戦中にでろで連鎖するとルーレットが回り始め、止まった下の列にある「おじゃま玉」を消すことができるようになるのだ。

ルーレットの数字は、おじゃま玉がいくつ降ってくるかすぐ分かる

触手が伸びることを利用して、うまくでろを落としていこう

これは普通の対戦モードの画面

『朝まで生でろ！』モード

1人で一生懸命続けていくモード。時間で勝負するもよし、でろを消した数で勝負するもよし、体力と気力の限界をめざしてがんばろう。時間が経つにつれて、でろの落ちるスピードは速くなってくるぞ。その速さはと言えば、瞬きもできないくらいなのだ。

連鎖が自爆になる場合もあるかも。早めに組んでいくのが吉

『でろヨンチャンプモード』

このモードはほかのものとは違い、時間を競い合うモードなのだ。連鎖すると相手側のフィールドにコインが落ちるのだが、これを天井いっぱいにするまでの時間を競うのだ。連鎖数が多ければ多いほど、落ちるコインの数も増えるぞ。

大連鎖をしかけて一気に倒せば、最短時間をマークできるかも？

『摩天楼はでろ色に』モード

このゲームは究極の連鎖の快感を味わうために作られた、超タテ長画面モード。腕に自信のある人は最大何連鎖できるか挑戦しよう。

通常の5倍もの長さを誇る。綿密な計算で、大連鎖を起こせ

©TECMO

イカサマなしの真剣勝負で「極杯」出場を狙え

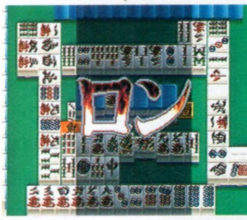
プロ麻雀 極S KIWAME・S

発売予定日	発売中
発売元	アテナ
開発元	アテナ
予定価格(税別)	5800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	41・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

イカサマやアイテム一切なしの実戦派4人打ち麻雀。相手は全員プロ雀士で、3つのプロ団体の推薦を得ている折り紙付きの1本。

3つのプロ団体が推薦する4人打ち麻雀ゲーム

このゲームには4つのモードがある。ユニークな表情をする実在16名のプロ雀士の中から、好きな相手を選んで打つフリー対局。1問ごとにアドバイスがつくクイズモード。そして、ここで紹介する分析対局、チャレンジ対局だ。



燃え上がるロンの文字。あがるのはいい気持ちだ

普通の顔

あがった時

振り込んだ時

分析対局-自分の打ち筋を知ろう

対局相手を自由に選んで、ルールを細かく設定するのは、フリー対局と変わりはない。だが半荘ごとに自分の細かいデータが見られる。やればやるだけデータは累積されていくので、自分の打ち筋を研究することができるぞ。

さらに細かいデータを見ることもできる

チャレンジ対局-全国制覇に挑戦

全国にあるチェックポイントの、それぞれの条件を満たしながら勝ち進んでいき、全4コースをクリアして日本列島制覇を目指す。全国制覇すると、ハイレベルなスペシャル対局が登場、さらに…。

この条件をクリアしないと進めない

どのコースも難題が待ち受けている

プロの壁は厚かった。む、無念…

「極杯」へ出場できるぞ

チャレンジ対局の、スペシャル対局を突破するとパスワードが表示される。これを取扱説明書についてる応募券と一緒に送ると、抽選で「極杯麻雀大会」にご招待だ。

これが「極杯」。プロと卓を囲むチャンス

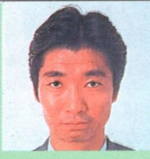
腕も人気も実力派、16人のプロ雀士達

雀界の帝王
小島武夫

亜空間殺法
安藤 満

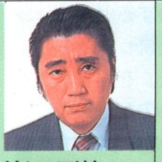
東大式麻雀
井出洋介

麻雀体勢論
古川凱章



牌流定石打
金子正輝

大魔神打法
飯田正人



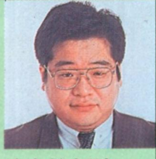
粘りの死神
伊藤優孝

麻雀伝導師
古川孝次

麻雀貴公子
土田浩翔

センス抜群
新津 潔

超攻撃麻雀
橘高正彦



確実性打法
五十嵐毅

ツモ牌相理論
青野 滋

浮かせ打法
土井泰昭

女流No.1
浦田和子

ゲーム雀姫
高橋純子

©ATHENA

MEGA DRIVE & GAME GEAR FAN
メガドライブ ゲームギア ファン

今回は格闘アクションとパズル、それぞれ違ったジャンルのゲームギアの新作2本にせまってみた。そのうえ『バーチャファイター』の画面写真も初公開と、ゲームギアメインの内容でお贈りするぞ。

ゲームギア ROM

忍空使いが大暴れ!!
NINKŪ-忍空-2～天空龍への道～
発売中／セガ／4800円(税別)／4Mbit

マンガやアニメで人気の『忍空』が、格闘アクションになった。ゲームの中心となるストーリーモードは、アニメ版のストーリーを元にした8つのACT（ステージ）からなる。1つのACTは、キャラ同士の会話と、戦闘で構成されている。戦闘では、主人公の風助がメインになって戦うのだが、ACTによっては仲間の藍眺や橙次で戦える所もあるぞ。

ACTⅠは、藍眺と橙次が戦う

キャラが離れるとこの画面になる

会話にもキャラの個性がでている

対戦格闘もある

ゲームには、好きなキャラを選んで登場キャラ全8人と対戦する1P BATTLEと、他のプレイヤーと戦う2P VSの2つの対戦モードも用意されている。

1P BATTLEは、終了するとプレイヤーの成績に応じて、段位が測定されるぞ。

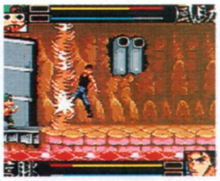
「証を持つ男」をめざせ!!

段位は忍空力という言葉で表示され、6段階に分かれている

必殺技で戦え!!

戦闘中は、ボタンの組み合わせで必殺技が出せるが、忍空力という力を消費することになるぞ。

忍空力の残量は体力ゲージの下にある、勝ち身ゲージで表示されるのだ。忍空力は、1・2ボタンの同時押しや敵の攻撃を受けることで回復が可能だ。

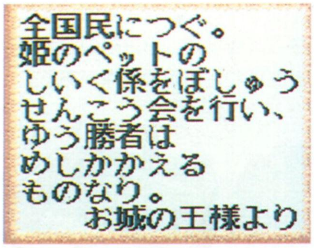

風助最強の必殺技、「空子旋」が藍眺に炸裂した!!

必殺技が使えなくなる前に、忍空力は回復させておこう

ゲームギア ROM

ついにGGにも移植!!
ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～
1月26日発売予定／セガ／3800円(税別)／4Mbit

人気の落ち物パズルの移植版。業務用からの移植だが、画面のレイアウト変更や、セーブの代わりにパスワードが採用されているなど、多少の変更がされている。通信ケーブルを使えば、2P対戦も可能だ。熱い戦いをくりひろげてみよう。



この王様のお触れで、世界飼育係選手権が始まることに

これが基本画面、相手側のフィールドが小さくなった以外、変更なし

動物にエサをあげよう

動物にエサを食べさせて、相手のフィールドにブロックを落とすというルールは従来どおりだ。業務用そのままの興奮が、ゲームギアで再現されているぞ。

ルールだけではなく、動物ブロックが餌ブロックを食べるグラフィックも、きちんと再現されている

はみだし情報局

『怪盗セイントテール』（仮称）がゲームギアで発売決定。コンパイルから、メガドライブで2タイトルの発売日が決定。『シャドウラン』は次号で詳しく紹介するぞ。日商岩井インフォコムシステムズの『ズールのゆめぼうけん』は発売中止に。

ゲームギア『バーチャファイターMini』。画面初公開だ

©桐山光侍／集英社／フジテレビ／スタジオぴえろ／SEGA・SEGA

COMING SOON カミングスーン

怒とうの年末発売ラッシュを終えたかと思いきや、まだまだ新作がひっきりなしのサターンソフト。今回は、気になるタイトルの続報を中心に贈るのだー!!

ビクトリーゴール'96

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	サッカー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%('95年12月28日現在)

人気サッカーゲームの3作目が、最新かつより詳しい選手データを導入して登場。個人の性格設定や、ポジション別の思考があり、選手たちは特徴ある動きをしてくれる。また、実況機能もあるぞ。

選手もポリゴン化されてグレードアップ

もちろん、4人同時プレイも可能だぞ

'96、再び舞台はJリーグへ!

昨年1月に発売された1作目はJリーグが活躍するものだったが、同じく昨年10月発売の『セガインターナショナル〜』は、その名の通り舞台を世界に移していた。

シリーズとしては3作目にあたる本作は、言うなれば第1作の最新データ版。この春からJリーグに新しく加わる2つのクラブを含む、全16のクラブが活躍するのだ。

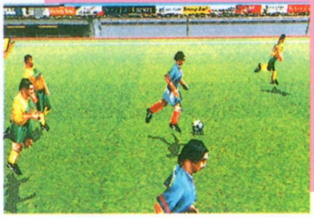
新たな2クラブも参加!

シーズンごとに参加クラブを増やしたJリーグ。データ満載の最新バージョンだ

モーションキャプチャーのリアルな動き

前2作から大幅に変わった点に、選手がポリゴンで描かれるようになったことが挙げられる。しかもその動きは、実際のサッカー選手のアクションを「モーションキャプチャー」技術で取り込み再現した、臨場感たっぷりのもの。細かいアクションも前作以上だ。

先に述べた性格設定に加え、選手ごとに髪の形や色、肌の色、ヒゲの有無などの違いがあり、より一層のリアルさが追求されている。



実際の選手の動きをポリゴンで再現

3種類に増え、一新されたスタジアム

前作でもポリゴンで表示されていたスタジアムだが、今回は3種類に増えたので、好みに応じた選択が可能になっている。

その他の機能では、天候や昼夜の変更も可能。視点変更は、前作同様の4種類で、3段階の拡大縮小と併せて12種類の視点がある。

©SEGA・KONAMI

スナッチャー

発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(1月10日現在)

かつてPC88やMSXといったパソコン用に発売され、好評を博したサイバーパンク調のアドベンチャー。退廃的な近未来の都市を舞台に、物語は展開していく。

この都市が舞台だ

2042年、謎の生命体「バイオロイド」の出現により、ネオ・コウベ・シティは重大な危機に直面していた。人間を殺害し、その姿を奪ってすり替わってしまうことから、その生命体はスナッチャーと呼ばれている。シティの危機を排除すべく設立された、対スナッチャー用特殊警察「ジャンカー」。主人公ギリアン・シードは、失われた記憶を取り戻すべく、ジャンカーの一員としてスナッチャーとの死闘を続けていた。ギリアンとその妻の記憶に隠された秘密やスナッチャーの正体など、多くの謎を探っていけ。

ジェミー・シード

かつて世界の大半を死滅させた細菌兵器の事故。それによって無人地帯と化したシベリアで、3年前に軍に保護された。夫のギリアンともども記憶喪失の状態で、現在に到る。ネオ・コウベ薬科研究所に勤務しており、ギリアンとは別居中。

ランダム・ハジル

スナッチャーを処理して報酬を得るバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)。その行動から、ギリアンが行く先々で出会うことになる謎の男。

ギリアン・シード

本編の主人公で、推定年齢は31歳。記憶喪失の状態でジェミーともども、3年前に軍に保護された。氏名やジェミーとの関係も、所持品から判明したのみ。軍で特殊訓練を受け、ジャンカーの一員としてネオ・コウベ・シティへ配属される。

ストーリー完結編の第3部まで楽しめる

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。場面に応じたコマンドが表示され、その中からの選択でストーリーが進行する。

もともとのパソコン版では、ストーリーの完結部分が、『SDスナッチャー』という別のゲームになっていた。PCエンジンへの移植の際に、この部分が第3部としてゲームに組みこまれて、1本のゲームの中でストーリーが完結する内容になった。ただしこの部分は、ほとんど操作を必要としない、デモ的な内容だった。そして、今回移植される最新版は、実際に操作をしてストーリーを進めていく、ゲーム性が格段に上がったものなのだ。

画面下に表示されるコマンドを選択。おなじみのタイプのアドベンチャーだ

ジャンカーの各種情報は、オペレータから入手しよう

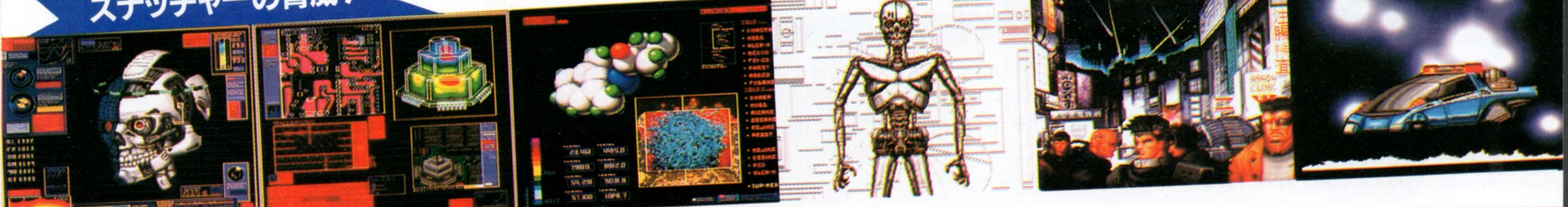
いろいろと捜査して、スナッチャーを見つけだすのだ

オリジナルの世界観を損なうことなく移植

今回の移植はサターンだけではなく、プレイステーションにも行われている。2つのバージョンは基本的に同じものだが、グラフィックの一部に異なった点がある。それが、ここで紹介しているビジュアル群だ。これらの生々しい描写は、パソコン版やPCエンジン版にも存在していたが、プレイステーション版では抑えた表現に変更されている。サターン版はオリジナルに忠実な作りなのだ。

せい惨なグラフィック

スナッチャーの脅威！



フェーダ・リメイク!
〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜

発売予定日	2月	ＣＤ枚数	1枚
発売元	やのまん	複数プレイ	1人用
開発元	マックスエンターテインメント	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6300円(税別)	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(1月10日現在)

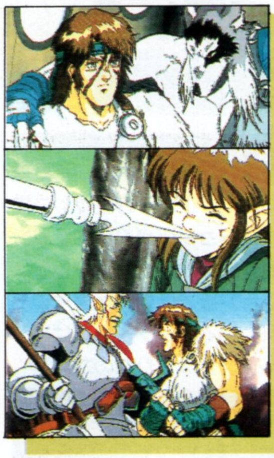
'94年10月にスーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPGのサターン版。タイトルについた「リメイク」の言葉の通り、ユーザーの感想などを基にして改良を加えた移植となっている。

多数のユニットが激しい戦いを繰り広げるRPGなのだ

ビジュアルを大量に追加したリメイク版

治安執行の名の下に、「下層」種族を弾圧・粛清するバルフォモーリア帝国。その非道な行為を見かねたブライアンは上官に反抗し、反逆罪で投獄される。おのれの信ずる道のため、ブライアンはアインらと共に軍を脱走する…。

この導入部分を『リメイク!』ではムービーなどを使って表現し、ビジュアル的に見せているのだ。



オープニングなどのムービー

オープニングなどではアニメを取り込んだムービーがある。もちろん声も声優さんがしゃべっているぞ

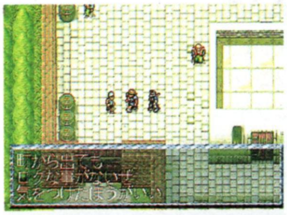
随所で表示されるデモシーン

イベントなどの要所要所で、ストーリーを絵的に見せるデモも多数。こちらもメッセージは声によるもの

12のエリアマップを戦いぬくRPG

ゲームは12エリアに分かれており、各エリアでの戦闘などを経てストーリーが進行していく。

まず、エリアマップが表示され、町や村、敵要塞といったポイントへ部隊を進ませることから始まる。町や村では、情報収集や武器の購入などを行おう。敵の部隊と接触すると、戦闘が始まるのだ。戦闘開始時に表示されるミッションを遂行することで戦闘は終了し、経験値や称号などを得るぞ。エリアの最終ポイントにたどりつけば、エリアクリアだ。ストーリーの随所で、部隊に人が加わったり去ったりという展開があるのだ。

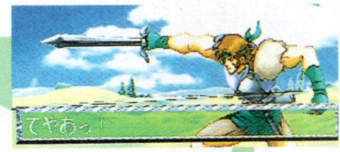


会話で情報を集める

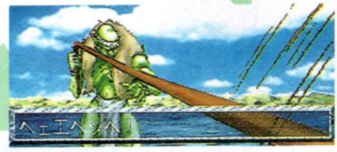
敵部隊と遭遇。戦闘だ

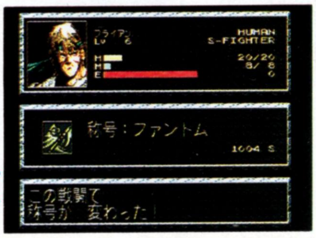
セーブなどを行うキャンプコマンドはエリアマップで実行できる

攻撃範囲に敵がいれば、攻撃や特殊などのコマンドで戦おう。それらのアクションは、迫力たっぷりのアニメーション画面で表示される



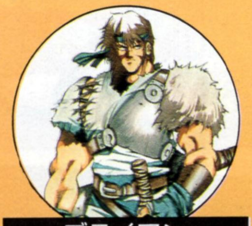
グラフィック一新!





戦闘開始時のミッションをクリアするか、敵を全滅させるかで戦闘は終了。戦いぶりによって部隊の称号は変化し、部隊の属性も変わっていくのだ

解放軍のメンバー(一例)



ブライアン

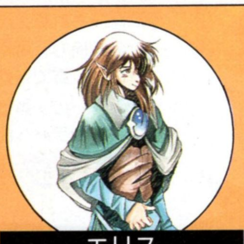
この物語の主人公。帝国の残虐行為に疑問をもち、帝国軍を脱走する。解放軍の参謀長コウメイと出会い、遊撃部隊として戦いに赴くことに。

アイン

ブライアンと共に帝国軍を脱走した、ウルフリング族の戦士。彼もまた主人公で、2人のうちのどちらかが戦死するとゲームオーバーになる。

ドーラ

アインの部隊に所属しており、2人の脱走を手助けした。部隊に加わるキャラには、全て属性という設定がある。彼女はニュートラルのユニット。



エリス

エリア1でブライアンたちの戦いに加勢する女性で、攻撃力はないものの、治癒魔法の使い手だ。属性がロウのユニットで、戦争を憎んでいる。

ソニア

アルデンヌの森に棲むダークエルフ族のウィザードで、カオスの属性をもつユニット。近くの村の住民からは、魔女として恐れられているが…。

©YANOMAN／MAX ENTERTAINMENT・CAPCOM・CRYSTAL DYNAMICS

ストリートファイターⅡムービー

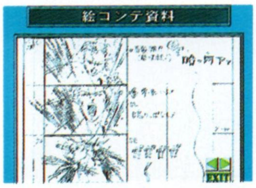
発売予定日	今春	CD枚数	2枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	20・プレイデータ
ジャンル	インタラクティブムービー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%('95年12月28日現在)

'94年夏に公開された劇場用アニメ『ストリートファイターⅡ』を元に、インタラクティブムービーとしてゲーム化。映画の主な名場面を見られるのはもちろん、映画にはなかったオリジナル映像やアニメ制作時の設定資料、そして大ヒットした篠原涼子が歌う主題歌も収録されている。

2枚組の大容量を活かし、映画の名場面がタップリ収録されている

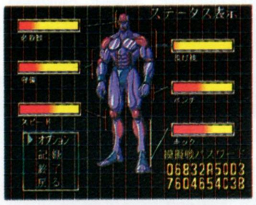
アニメファン垂涎の設定資料集

各キャラのプロフィールも見られる


絵コンテを見てアニメ演出の勉強も?

育てろ悪のサイボーグ

このゲームでの主人公は、悪の秘密結社「シャドルー」のサイボーグ。画面で繰り広げられるアニメの格闘シーンを見ながらタイミングよくボタンを押すことで、サイボーグは技を習得し成長していく。育てたサイボーグを使い、おなじみの1対1格闘モードで「リュウ」と対決、見事倒せばゲームクリアとなる。


これが自キャラ。憎きリュウを倒すのだ

サーチ中。ゲージをポイントに合わせよう

リュウ対フェイロン戦で腕技をアップ

バトルをサーチ

春麗対バルログ戦で必殺技ポイントアップ

バトルシステムは『スパⅡX』のものがベースとなっている

リュウと対決

ゲックス

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	BMGビクター	複数プレイ	1人用
開発元	クリスタルダイナミクス	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	アクション	コンティニュー等	パスワード
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月10日現在)

昨年3DOで発売され、人気を博したアクションゲームを移植。プレイヤーキャラとなるヤモリの「ゲックス」が、不思議な「テレビの世界」を舞台に大活躍するぞ。全5ワールドからなる「テレビの世界」は、おどろおどろしい雰囲気がただよう「ホラーワールド」をはじめ、中国風の「カンフーワールド」やコミカルな「アニメワールド」など、多彩なジャンルで構成されているのだ。

ヤモリのゲックス登場

ゲックスは400パターンもの豊富なアニメで動くぞ。さすが業界初のヤモリゲーだ(?)

天地無用のアクション

プレイヤーが操作するゲックスくんの基本的な攻撃方法はシッポ攻撃。これは敵を倒せるだけでなく、障害物の岩を壊して、隠しステージを見つけることもできる。また、道中に出現する3種類のアイテムは、舌をベローンとのばして取ると火の玉や氷を吐き出す特殊攻撃ができるようになる。ちなみにアイテムは普通に触れるだけでも取れるが、その場合の効果はすべて体力回復になるぞ。状況に応じて取り方を使い分けよう。

ゲックスくんはヤモリの特徴である手足の吸盤を使って壁へ張りつき、移動ができる。たとえ足場のない地形でも、天井をつたってスイスイ進めるなんてこともあるぞ。まさに天地無用、縦横無尽のアクションが楽しめる。

壁ひっつき1

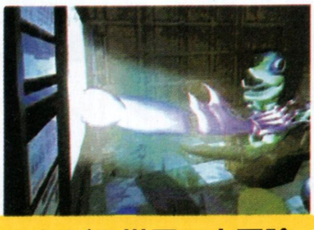
逆さまだろうがなんだろうがおかまいなし。わが道をゆくヤモリ

壁ひっつき2

場所によってはこんなひっつき方もできる。行動範囲は広いぞ

ロケット乗り

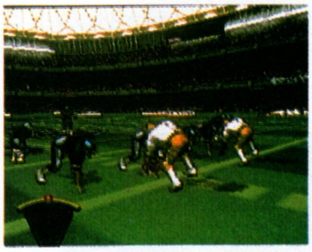
こんなシーンも。ロケットに乗れるとはヤモリのくせにナマイキな


テレビの世界で大冒険

NFLクォーターバッククラブ'96

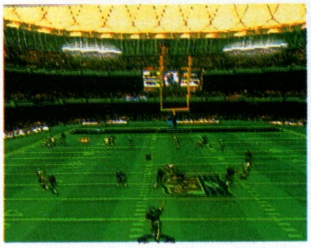
発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	アクレイムジャパン	複数プレイ	6人同時
開発元	IGUANA ENTERTAINMENT	対応周辺機器等	マルチターミナル6対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アメフト	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%('95年12月27日現在)

NFLの選手たちが実名で登場するアメフトゲーム。データはもちろん最新版だ。本作ではオリジナルの選手をエディットして作ることができ、プロ選手との試合に投入できる。選手は練習モードのメニューをこなすとステータスが上がり、強くなっていくぞ。



激闘が始まる瞬間。指先が震える

夢のスーパーボウル出場を目指せ



広いプレイフィールドで熱い戦い

レボリューションX

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	アクレイムジャパン	複数プレイ	2人同時
開発元	PROBE SOFTWARE	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ガンシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%('95年12月27日現在)

米MIDWAY社が開発した業務用ガンシューティングの移植版。このゲームは世界的に有名なロックバンド「エアロスミス」が音楽を担当し、ゲーム中にも出演する。プレイヤーはマシンガンとCD(!)を武器に悪を倒し、連れ去られたエアロスミスのメンバーを助け出すのが目的となる。

敵弾にCDで応戦だ

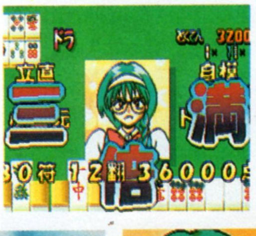
今時世界征服を企んでるらしい敵

音楽が武器だ

麻雀ハイパーリアクションR

発売予定日	3月8日	CD枚数	1枚
発売元	サミー工業	複数プレイ	1人用
開発元	サミー工業	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	99%('95年12月28日現在)

3人の美少女キャラが登場する脱衣麻雀。タイトルの通り、相手の女の子は対局の状況に応じてさまざまなリアクションを見せてくれるぞ。また、脱衣シーンは和了した得点によってアニメパターンが変わるので、いろいろ試そう。



圧勝。文句言わずに脱いでもらおうかい

寄せたり揺れたりかがんだり♥

ときめき麻雀グラフィティ
～年下の天使たち～

発売予定日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ソネット・コンピュータエンタテイメント	複数プレイ	1人用
開発元	ソネット・コンピュータエンタテイメント	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	X指定	現在の開発状況	30%('95年12月28日現在)

昨年10月に発売された脱衣麻雀、『ときめき麻雀パラダイス』の続編が早くも登場。サブタイトルにもある「年下の天使たち」が、前作以上のなめらかなアニメで見事な脱ぎっぷりを披露してくれる。メインキャラの声は人気声優、伊藤美紀、永島由子、西原久美子の3人がそれぞれキャスティングされているが、具体的な配役はまだ未定となっている。

今回の可憐な新キャラ3人組。まだ名前も発表されていないのだ

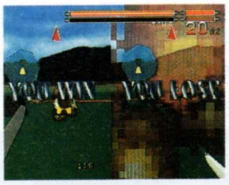
©Players/Acclaim Entertainment・Midway Manufacturing Company・SAMMY・SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT・ALTRON・U.S. GOLD/ARC DEVELOPMENTS/PARALLEL MEDIA PLC/SOFT VISION INTERNATIONAL・WE NET

ロボ ピット ROBO・PIT

発売予定日	2月16日	CD枚数	1枚
発売元	アルトロン	複数プレイ	2人同時
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	141・プレイデータ他
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

自分で作ったロボットを戦わせる、3Dタイプの対戦アクション。

ロボットは5つのパーツで構成されており、それぞれ能力の違うものが複数ある。それらを組み合わせてロボットを作りだすのだ。



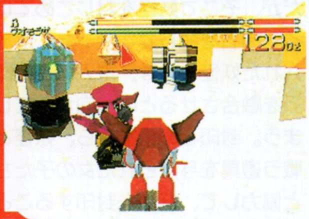
ゲームでは、自分のロボットを使って2P対戦もできる

パーツの組み合わせで無数のロボットが生まれる

目指せ最強!!

ゲームに登場する全てのロボットには、順位がつけられている。プレイヤーの作ったロボットは、ランキングの最下位、101番目からスタートすることになるのだ。

プレイヤー側が勝利すると、敵の使っていた腕が、戦利品として使用可能になる。負けてしまえば、逆に敵にこちらの腕が奪われて、以後使えなくなってしまうぞ。



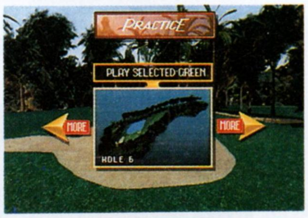
さまざまなフィールドで展開するバトル!!

WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～

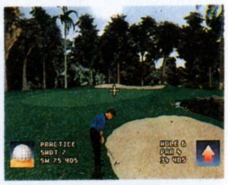
発売予定日	3月29日	CD枚数	1枚
発売元	ソフトビジョンインターナショナル	複数プレイ	10人交代
開発元	ソフトビジョンインターナショナル	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ゴルフ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月10日現在)

カリブ海のゴルフコースを、実写取り込みで再現したゴルフシミュレーション。グラフィックだけでなく、芝の状況など、各コースの詳細な環境設定もされている。プレイモードも、さまざまなルールでのプレイから、2種類の練習モードまで、バラエティ豊かだ。

オプションでは、風向きを変更することもできる



プレイ前にはコースの解説がある



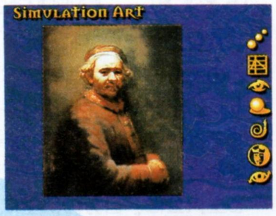
バンカーショットなどは、グラフィックも変化する

打ちっぱなしや、好きなコースを選んでのショット練習など、さまざまな練習モードが用意されている

キュービックギャラリー

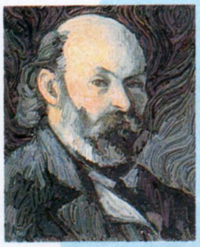
発売予定日	2月下旬	CD枚数	1枚
発売元	ウイネット	複数プレイ	1人用
開発元	ウイネット	対応周辺機器等	未定
予定価格(税別)	未定	バックアップメモリー	3・プレイデータ
ジャンル	データベース	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%('95年12月27日現在)

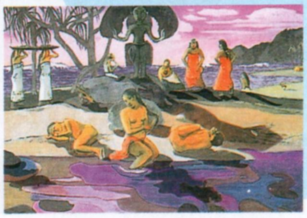
絵画のデータベースソフトに、ストーリー性や絵画を動かすなど、新しい要素を付加したソフトがサターンに登場。本来は、二次元で描かれた絵画を立体的に捉えるなど、さまざまな行動を絵画の中で行うことができるのだ。

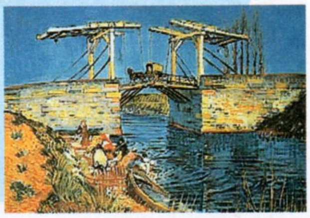


画面に表示されたコマンドでゲームを進める

サターンで美しい絵画に親しめる!!







おまかせ!! 退魔業(セイバーズ)

発売予定日	2月23日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%(1月8日現在)

アイドルグループ「FEEL」の3人が大活躍する、実写取り込みのアドベンチャー。

旅行先で3人の女の子たちは、記念写真の撮影を主人公に頼むのだが、そこで妖怪を封じこめている封印石を崩してしまった。解放された妖怪たちは、主人公と封印石を融合させると町へ向かってしまう。封印石の精霊から、妖怪と戦う道具を与えられた女の子たちと協力して、妖怪を封印することがプレイヤーの目的だ。

主人公だけが妖怪の気配を感知したり、得られた情報から妖怪の姿をイメージ化できるのだ

妖怪と戦うのは3人の役目

主人公が町に隠れた妖怪を発見すると、3人の女の子(セイバーズ)がその妖怪と戦うことになる。

セイバーズは遠くから攻撃できるなど、3人それぞれ異なった技を使って戦う。攻撃する技と妖怪の組み合わせによって、与えられるダメージも変わってくるので、うまく活用して有利に戦闘を進めることも可能だ。

数百年前の風水師のように、妖怪たちを封印しなければならない

3人3様の必殺技!!

きゃんきゃんバニー・プルミエール

発売予定日	4月5日	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	17・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	成人用18歳未満お断り	現在の開発状況	80%(1月10日現在)

パソコンでヒットした、女の子との恋愛を体験できるアドベンチャー。全3章のストーリーに登場する女の子は、2人ずつ計6人。各章ごとに違ったアルバイトをする主人公は、自分の部屋に住みついた七福神の力で、彼女たちと出会うことになる。

さまざまなイベントを通して、女の子と親密な関係になっていくのだ

で、女の子と親密になっちゃえばもー(以下略)

HORROR TOUR

発売予定日	3月22日	CD枚数	1枚
発売元	オー・シー・シー	複数プレイ	1人用
開発元	キャラバン・インタラクティブ	対応周辺機器等	シャトルマウス対応
予定価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(1月17日現在)

不気味な森に囲まれた古城から、主人公を脱出させるのが目的のアドベンチャー。3Dで表示された古城の中を、情報やアイテムを求めて歩き回っていると、リアルタイムで魔物が襲いかかってくる。ここではプレイヤーも素早く対応する必要があるぞ。

この城が舞台となるロッドヴィデル城だ

かつてここでなにがあったのか?白骨死体はなにも語ってくれない

主人公を襲う死の恐怖!!

死して屍拾う者なし!!

©SEGA・キッド/アイデス/カクテルソフト・CARAVAN INTERACTIVE・KOEI・SEGA・GE ※「HORROR TOUR」の画面は開発中のものです

超 飛び込み情報

光栄サターンオリジナル!! 『七つの秘館』制作発表会速報

去る1月12日、光栄の新作アドベンチャー『七つの秘館』の発表会が行なわれた。

当日は、直木賞作家で知られ、ゲームの原作を手掛けた志茂田景樹氏、音楽を担当した宮川泰氏（「宇宙戦艦ヤマト」シリーズの音楽で有名）も駆けつけた。「トリックや仕掛けを考えているときは、仕事を忘れるほどでした」と志茂田氏のコメントにあるように、『七つの秘館』は、謎解きをたっぷり含んだミステリーアドベンチャー。ストーリー分岐も豊富で、何度でも遊べるゲームになりそうだ。発売日は4月5日、価格は7800円を予定。詳細は次号で！

光栄としては10年ぶりのアドベンチャーということで、取材陣多数

宮川泰
「心に残る、飽きのこない音楽をコンセプトに作曲をしています」とのお言葉

志茂田景樹
「伝奇色の濃い、初期の作風かも？」ということで、氏のファンも注目したい

主人公の敵？ 年齢不詳の知的な悪女"まどか"

ゲーム画面を大公開!!

ゲームの目的は、主人公（プレイヤー）の一族に伝わる七つの秘館の謎を解き明かすこと。各館に仕掛けられたトラップのほかにも、怪しげな人物たちが、主人公の行く手を邪魔してくるのだ。またストーリーには戦国日本史、北斗信仰の要素も加味される予定。ミステリー色の強い内容になりそうだ。

館の内部。金属騎士が今にも攻撃してきそうな雰囲気…

GIRI GIRI 新着タイトル動向

アイマックスから、アイレム製のなつかしゲーム3本パック『アイレムアーケードクラシックス』。

アクレイムジャパンから、ムービー使用ガンシューティング『コープス・キラー』と対戦格闘『ライズ オブ ザ ロボット2』。

アスク講談社からパチスロ『ビッグ一撃／パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム』。

アローマからは麻雀『課（くるぶし）兄弟劇場第一巻 麻雀篇』。

EAVからレース系の2作で、『ハイオクタン』と『オーバードライビンDX』。

光栄からは歴史シミュレーションの2作『三國志・リターンズ』『信長の野望・リターンズ』。

サミー工業からはパズルもので『エンジェルパラダイス』。

ソフトバンクからはタイトル仮称の2作。動物園を経営する『シミュレーション ズー』と、3D感覚の落ちもの『パディムス』。

タイトーも仮称で業務用移植ものを2作。カーチェイスのカップリング『タイトーチェイスH.Q プラス S.C.I』、横スクロールシューティング『ダライアスII』。

ダットジャパンからはギャンブルものの『バーチャルカジノ』。

日本コンピュータシステムからは、人気シミュレーションの最新作『ラングリッサーIII』が登場。

メイクソフトウェアからは業務用を移植した脱衣麻雀『麻雀同級生 Special』。

さよならタイトル

アークシステムワークスの『ワイアードナイツ』と、EAVの3タイトル『ウイングコマンダーIII』『シェルショック』『レインドロップ』がさよならタイトルだ。

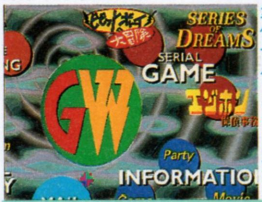
変わり種の2本を紹介

セガから、ソフト販売店向けの店頭デモ用サターン体験ソフト集が登場した。今回紹介する『VOL.1』はすでに昨年末ぐらいから稼働中で、実際にプレイした人も多いだろう。その月に発売される予定の6タイトルをデモプレイ可能な内容で、今後は毎月1回のペースで出る予定だ。残念ながら、このソフト自体は非売品だぞ。

発売間近な6タイトルを毎月収録！

フラッシュ・セガサターン

ステージーだけ体験可能、といったノリ



これは非売品の創刊準備号バージョンだ

ゲームウェア

実写ムービー、音声会話の連載ゲーム

サターン用CD-ROMを使った雑誌感覚のソフト『ゲームウェア』が、ゼネラル・エンタテイメントから登場する。創刊号は3月に発売、以降は季刊ペースでの発売を予定。価格は税別で2500円だ。

連載ゲーム、広告自体がゲームになっているゲーム広告、一般参加も可能なデジタル・ギャラリー、ゲームや映画などを紹介するインフォメーション、通販のメール・オーダーといった内容を予定。

ELECTRONIC ARTS™

FIFA 96 SOCCER

SEGA SATURN

FIFA サッカー96

世界各国のナショナルチーム、クラブチーム、総勢200チーム以上が操作可能で、夢の対戦が実現! 真の世界最強チームを争える。そしてサッカーの頂点、ワールドカップの魅力と興奮も余すところなく再現。トーナメント、プレイオフ、リーグなど、実際のワールドカップに合わせたゲームモード、リアルな選手の動きとシュートに湧く歓声で、スタジアムの熱狂をそのまま体感。

- ●FIFA(国際サッカー連盟)公認リアルサッカーゲーム。
- ●観客席のサポーターも臨場感たっぷり。
- ●各種アングルからゲームを楽しむことが可能。
- ●さまざまなアニメパターンを使い、選手たちの動きをリアルに再現。
- ●複数人での同時プレイが可能。
- ●ルールや試合時間、チーム戦略など多彩な項目を自由に設定可能。

©1995 Electronic Arts.

ALONE IN THE DARK 2

アローン・イン・ザ・ダーク2

『呪われた屋敷ヘルズ・キッチンにグレース・ソーンダースはいる。やはり片目のジャックだ。助けてくれ… ストライカー』それは私の友人で探偵仲間でもあるストライカーからの電報だった。私は愛用のコルト・リボルバーをふところに押し込むと、ヘルズ・キッチンへと向かった。巨大な欲望と魔術の影が渦巻く呪われた屋敷へと…。
登場キャラクターのすべてをポリゴン処理によってリアルに表現したアクション・アドベンチャーゲーム。全世界で高い評価を得た前作「アローン・イン・ザ・ダーク」の続編。

- ●主人公で私立探偵エドワード・カーンビーは、グレース嬢の誘拐事件を調査するため、呪われた屋敷「ヘルズ・キッチン」へと向かいます。館の謎を解きあかして、少女を救出することが目的です。
- ●演出を重視したシリーズ独特のカメラワーク、繊細な色彩、迫力のBGMと効果音。前作を遥かに越える恐怖と驚きがあなたを待ち受けます。
- ●愛用のリボルバーを撃ちまくったり、マシンガンを乱射したり、大砲を放ったりというスリルあふれる展開が画面上に繰り広げられます。

"Alone in the Dark 2" published under license from Infogrames Multimedia S.A. ©1993-1995 Infogrames Multimedia S.A. Infogrames is a trademark of Infogrames Entertainment S.A. and Alone in the Dark is a trademark of infogrames Multimedia S.A. and both are used with permission. Licensed in conjunction with JPI.

■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑　商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100(受付時間11:00〜17:00/月〜金)

手のはやいヤツは頭もはやい。
シミュレーション・リアルタイムRPG
DEFCON 5
デフコン5
96年2月発売予定!
予定価格5,800円<税別>
Multisoft
マルチソフト株式会社
〒108東京都港区三田2-17-22 ともづなビル1F
TEL/03-3798-4566 FAX/03-3798-4578
ソフトの内容及び発売日、価格は、改善などのため予告無しに変更する場合があります。
画面は開発中のものです。
©1995 Millennium Interactive Ltd. All Rights Reserved.
©1995 Multisoft Co.,Ltd.
3DO,3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーはThe 3DO Companyの商標です。
3DO
“ ”マークおよび“PlayStation ”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
TM
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SEGASATURN

SEGASATURN
北斗神拳が
セガサターンで炸裂!
ストーリーモードでは"暗黒の北斗"を
名のる新たな敵が出現!
LIFE
技
気合
闘気
ケンシロウ
ジャド
必殺の大技を相手にたたき込み、
一気に勝負を決めろ!
北斗の拳
©武論尊・原哲夫/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1995
好評発売中
格闘アドベンチャーゲーム
価格5,800円 CD-ROM
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)
株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO

SEGASATURN

息も凍りつくような神秘と幻想の世界・・・・
パソコンゲームでヒットした
フル３Dアドベンチャー［ホラーツアー］が、
セガサターンでついに登場。

'96年3月22日発売　販売価格5,800円（税別）

O.C.C Our Computer Communication
オー・シー・シー株式会社
〒101 東京都千代田区外神田4-4-3 小木曽ビル8F
TEL:03-5256-6011

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

販売：株式会社セガ・エンタープライゼス
発売：オー・シー・シー株式会社
開発：株式会社キャラバン・インタラクティブ
©1995 CARAVAN INTERACTIVE
※製品名および社名は、各社の商標または登録商標です。

SEGASATURN™

この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。

でろ〜ん でろでろ™

私とデロリませんこと

:Queen Mari

ハードでスパルタンなセクシーダイナマイツおねーさま。
女王様！と呼んであげればごキゲン。
人を支配することが最大の愛。

ゲームモニター（チェッカー）大募集！

テクモでは、ゲームのモニターを募集しています。詳しは、下記の住所へお手紙ください。

〒102　東京都千代田区九段北4丁目1番34号
テクモ株式会社　商品開発部　担当川口

'96年1月26日発売予定 希望小売価格5,800円（税別）

超連鎖のびのびパズル落ちゲー登場

こいつは、なまら面白いですわ！
ルールは簡単ですの同じ色のでろが、
4個くっつくと消えるますわよ。
するとでろが、伸びてまたくっついて
消えるのですわオーッホホホホホ。

© TECMO, LTD. 1996

テクモの最新情報を聞こう！
テクモホットライン 03-3222-7550

TECMO

SEGA SATURN
ハイパースーツが
太陽系を駆ける!!
3D
アクションの
新境地!
金星から火星、
そして地球へ…
侵略阻止への帰還が始まる。
友好的異星人の罠、
気づいたのは探査船
「ダ・ヴィンチ」乗組員のみ。
GHEN WAR
ゲンウォー
TM
© 1996 Jumpin' Jack Software, Inc. All Rights Reserved.
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
Ghen War is a trademark of Jumpin' Jack Software, Inc.
© 1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.
大人気豪華声優がここに集結!
ジーナ:井上喜久子
ジェナー隊長:磯部勉
ボックスヘッド:井上和彦
アキラ:関俊彦
ブラクストン提督:糸博
レイノルズ:郷里大輔
ウィルソン女史:松井菜桜子
女性ガード:麻岡夏末
男性ガード:小野英昭
'96年3月発売予定 価格5,800円(税抜)
BLACK FIRE
ブラックファイアー
© 1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995
これが迫力
3D
シューティング!!
好評発売中!!
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
CHAOS CONTROL
カオスコントロール
INFOGRAMES
"CHAOS CONTROL" published under license from Infogrames Multimedia™ S.A.;
© 1995 Infogrames Multimedia S.A. and "CHAOS CONTROL" are trademarks of Infogrames S.A. and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED."
© 1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1日本橋久松ビル
●SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、(株)セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

KOEI
SEGASATURN
物語は、浮遊した大陸に築かれた人々の世界から始まる。
巨大戦艦の攻撃により、国々は焼かれ、大陸は引き裂かれた。
かろうじて生き残った人々は、
そのわずかな土地に身を寄せ合って暮らしていた。
大陸の崩壊——それは水を蓄える器の崩壊を意味する。
ただ一つの形をとどめた神聖大陸にのみ、たたえられた水。
人々の命のよりどころとなるその水は、
評議者・皇王の手によって治められていた。
しかし、この慢性的な水不足は、人々の不満と疲弊、
そして新たなる戦いの年月を生み出していった。
————もうすでに、歯車は回り始めていたのだ。
あの"GOTHA"を超えて——今出現する、新たなるGOTHAワールド!
圧巻のグラフィック、壮大なストーリー。
時代は、シミュレーション新世紀へ。
GOTHA II
天空の騎士
2月23日発売
サターン版:6,800円
SLGの常識をくつがえし、ここまで変わる新システム。
●HEX戦を廃止!マップ上を思いのままに動きまわれるフリーマップシステム。壮大な世界だからこそ、自由度も高くなる。
●ユニットにより搭載武器が変わる新武器システム。戦術も戦略も、いっそう深まる。
●さらに複数ユニットで編隊を組むことで各ユニットのパラメータが変化する隊形システムを採用。
●戦い方によって、装備の成長度合いが変化する行動経験値システム。強いキャラクターは、きみが創り出すのだ。
●完全マルチシナリオ・マルチエンディング。ドラマの結末は、きみが決める。
声の出演
金丸 淳一/大塚 明夫/井上 和彦/榊原 良子
平松 晶子/高野 麗/槐 柳二/柴田 秀勝
Micronet
企画・開発:(株)マイクロネット 販売元:(株)光栄
C 1996 Micronet CO.,LTD. C 1996 KOEI CO.,LTD.
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用) ■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

MQ
メディアクエスト

HIROKI MATSUKATA PRESENTS

松方弘樹のワールドフィッシング

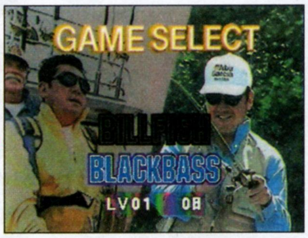
WORLD FISHING

©1996 MITSUI & CO.

SEGASATURN

人気の二大釣りゲーがひとつになってセガサターンフリークたちにグイグイ迫る!

セガサターンに新たにラインナップされた『松方弘樹のワールドフィッシング』は、プロの釣り師としても有名な俳優・松方弘樹と一緒に、トーナメントを勝ち抜いて優勝を目指すのが目的のフィッシング・シミュレーションゲームだ。豊富な海外ロケ映像と超リアルなポリゴンCGが生み出すダイナミックで臨場感あふれるフィッシング体験、しかも「バスフィッシング」と「トローリング」の2種類のスタイルが一本にカップリングされたおいしいゲームなのだ。



松方兄貴が、釣りのイロハから指導してくれる。

バスフィッシング、トローリングいずれも5つのモードが用意されている。フィッシングのイロハも知らない初心者なら、まず「レクチャーモード」を選択。釣り道具やルアーの事など、松方氏が実写映像でわかりやすく教えてくれる。また、実際の釣りの練習ならば、「ビギナーモード」を選ぼう。松方氏のアドバイスあり、ギャルになってゲームも楽しめる?という、このモードだけの楽しみもあるぞ。

自分好みの細かなセッティング、オッケー!!

トーナメントを目指すための練習モードが「フリーフィッシングモード」だ。順位争いがないので、思う存分釣りに集中できる。魚がヒットした瞬間の糸の張り具合やルアーの立て方などは、ここでマスターしておこう。また、生息ポイントの選択、目的地までのクルーザー、ラインの太さなど、細かいセッティングが思いのままにできる。

魚の習性を頭に入れて、アタックスタート!

まず下のパワーゲージで投げるパワーを決めよう。もちろん、ルアーの高さも重要なスローイング要素だから忘れずに。ルアーが着水してからが、本当のテクニックの見せどころ。リアルな魚たちの動きに気をとられていて他の魚をヒットしてしまうなんてことのないよう、くれぐれもご用心。

見事にヒット!でも、ここからが正念場なのだ。

見事、ヒットの一瞬!指先からもずっしりと感触が伝わってくるようだ。その後すぐに、情報表示画面へと変わり魚との激しいバトルが展開される。ここからがゲーム最大の難関。最も神経を使わなければならない。アングラーと魚のパワーバランスゲージは常に要チェック!これをおろそかにすると、すぐに糸はブチッ!!と切れてしまい、はかなく戦いは終わる。細心の注意を払わなければならないのだ。本物の感触が楽しめるよう実にリアルに再現されている。

このバトルには、卓越した知恵と戦略と忍耐が必要なのだ。

魚は全部で12種類。サイズもスモールからビッグサイズまでさまざま。重量級なら釣り上げるのに数十分かかることもある。松方氏の実写映像とシンクロしたバトルシーンは、まさにフィッシングゲームの醍醐味そのもの。釣りをしたことのない人でも、釣りの厳しさと、釣り人にしかわからない快感や、病みつきになるほどの釣りの魅力を存分に味わえるだろう。さらにこのゲームでは、人気のブラックバスフィッシングの他にも巨大マーリンに挑むトローリングも用意されていて、2つのコースを選択できる。まさに画期的な釣りゲーの誕生だ。

男なら、トーナメントをめざせ!

練習で力をつけたら、いよいよ「トーナメントモード」にエントリー。今度は松方氏も一緒になってトーナメントに参加する。限られた日数内にどれだけ釣果を上げられるかを競うのだ。強豪たちの中でどこまで勝ち残れるか試してみよう。

トーナメントで好成績を出すと、素敵な女の子とデートすることができるのだ。彼女を独占しよう。

ごほうびだ。

【ジャパンゲームフィッシュ協会(JGFA)監修】

1996年1月26日(金)発売／定価¥5,800(税別)

ワールドフィッシング発売記念プレゼントクイズ実施!

セガサターン版「松方弘樹のワールドフィッシング」発売を記念して、ただ今フィッシャーマンズパーカーや話題のルアーセットが当たるプレゼントクイズキャンペーンを実施中。ふるってご応募ください。
クイズ：次の○の中にあてはまる文字を入れてください。

松方弘樹のワールドフィッシングは、メディア○○○○から新発売。

ヒント：セガサターン版「松方弘樹のワールドフィッシング」はメディアクエストから発売されます。

応募方法：官製ハガキに①クイズの答え②住所・氏名③年齢④電話番号⑤職業⑥お持ちのゲーム機種⑦よく読む雑誌をご記入の上、下記までお送りください。
〒141 東京都品川区上大崎4-5-37 山京目黒ビル2F
株式会社メディアクエスト 松方弘樹のワールドフィッシング係
応募締切:平成8年4月30日必着

①クイズの答え
②住所・氏名
③年齢
④電話番号
⑤職業
⑥お持ちのゲーム機種
⑦よく読む雑誌名

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ワールドフィッシング賞

20名様

ヘリー・ハンセンのウインドコート(フリーサイズ)

メディアクエスト賞

100名様

フライング・ルアー
深夜番組「テレコンワールド」で大人気
(テレビ東京をはじめ全国27局)

Wチャンス 特製テレフォンカード100名様

※詳しくはメディアクエストプレゼント係まで――TEL03-3494-7611

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

発売: 三井物産株式会社

販売: 株式会社メディアクエスト
東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03 3494 7611

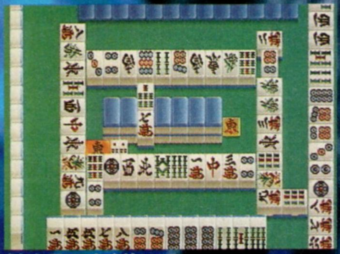
SEGA SATURN

Athena 株式会社アテナ 〒160 東京都新宿区坂町28-6 坂町ビル3F

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟　推薦

プロの技、ここに極る。

敵は名だたるプロ雀士。


牌も見やすく美しい。

チャレンジ対局では、日本全国を巡り、各地でプロと対局。

プロ麻雀 極S
KIWAME·S

セガサターン用CD-ROM
定価 ¥5,800 (消費税別)
好評発売中

「極S」で麻雀の精髄を極めろ！

★プロが認める本格派！

麻雀ゲームでは唯一3大プロ団体（日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟）の推薦を得ています。

★「極S」で腕を磨け！

「極S」はイカサマ・インチキ一切なし。分析対局では、プロの的確なアドバイスも得られ、初心者から上級者まで雀力の養成にも一役買います。

★実戦さながらの臨場感！

セガサターンの機能をフルに生かしたグラフィック&サウンド。実写取り込みのグラフィックは、プロ雀士の生の迫力に迫ります。また牌を打つ音や「リーチ」等のかけ声もサンプリングで表現。実際に卓を囲んでいるかのようなリアルさです。

★ゲームは4モード。目的別にモードを選べ！

フリー対局、分析対局、チャレンジ対局、クイズモードなど4つのモードを用意しました。

フリー対局・・好きな相手を選んでプレイできます。
分析対局・・・・自分の打ち牌をデータで分析。
クイズモード・・プロ雀士の指導の下、打ち方に関するクイズで、腕を磨くことができます。
チャレンジ対局・日本列島を股にかけた「麻雀放浪紀行」とでも言うべきもので、4つのコースを選んで、全国で雀強と対局します。

※全国制覇を果たすと「極杯」麻雀大会へご招待のチャンス

でべろスターターキット・アセンブラ編

総ページ310ページ

付録　全国書店で発売　1月23日発売！　定価5000円（税込）

PCエンジン用スーパーCD-ROM²+ PC-98・MSX共用3.5インチFD付き

本書の内容

①ＰＣエンジンのソフト制作ツールが詰まったＣＤ－ＲＯＭ
②一般には、未公開だった技術情報を310ページにわたって詳説
③付属のアセンブリ言語による、詳細なプログラミング解説付き
④ＭＳＸからペンティアムマシンまで対応した、幅広い開発システム
⑤本書を利用して作った、ソフトによるプログラムコンテストを開催予定

でべろBOX

本書を十二分に活用するためには、ＰＣエンジンとパソコンを接続するためのハード『でべろＢＯＸ』が必要です。このハードのご注文は下記あて先まで、でべろＢＯＸの代金、１万円を現金書留でお送りください（ＭＳＸの方は、プラス2000円で専用ケーブルをお付けしております）。

●でべろ動作条件　ＰＣエンジン：スーパーCD-ROM²システムが動作する機種／パソコン：ＰＣ-98（ＶＸ以降の機種、ＣＰＵは80286以上、ＤＯＳバージョン3.3Ｃ以降）・ＭＳＸ（ＭＳＸ2以降の機種）

お問い合わせ、ご注文は
☎03－3573－8613（販売部）
でべろについての技術的なご質問は
☎03－3573－8606
（PCエンジンファン編集部　担当：福成）

〒105 東京都港区東新橋１－１－16
徳間書店インターメディア（株）

付録ＣＤ－ＲＯＭでは、サンプル用にプログラム、ＣＧ、サウンドを用意。ゲーム制作の参考にしよう

ＣＤ－ＲＯＭにはＰＣエンジンでプログラミングするためのツール類がぎっしり。パソコンに転送して使用

本書とでべろBOX（1万円）でPCエンジンソフトが作れる

キリトリセン ✂

でべろBOX注文書

（現金書留にて１万円をご同封のうえ、弊社までお送りください）

お名前	フリガナ
おところ	フリガナ 〒　　－
電話	（　　）
台数	台 小計　　円
MSX専用ケーブルが必要ですか？	要・不要 本 小計　　円
合計金額	円

でべろスターターキット・アセンブラ編注文書

（ご記入のうえ、お近くの本屋さんにお出しください）

取次・貴店名 部	お名前 住所 ☎	ご担当者 注文日

でべろスターターキット・アセンブラ編
1月23日発売予定　5000円（本体4854円）

発行／徳間書店インターメディア　発売／徳間書店

新作発売カレンダー

セガサターン

●1月

19日　必殺パチンココレクション　★サン電子(サンソフト)／6800円
19日　クリーチャー　ショック　★データイースト／CD-ROM2枚組／6800円
26日　ストリートファイターZERO　★カプコン／5800円
26日　ガーディアンヒーローズ　★セガ／5800円
26日　バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.7 舜帝　★セガ／1280円
26日　バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.8 リオン・ラファール　★セガ／1280円
26日　でろーんでろでろ　★テクモ／5800円

●2月

2日　NINKŪー忍空ー ～強気な奴等の大激突！～　★セガ／5800円
2日　リターン・トゥ・ゾーク　★バンダイビジュアル／5800円
2日　松方弘樹のワールドフィッシング　★メディアクエスト／6800円
9日　天地無用／魎御理(みみり)温泉　湯けむりの旅　★アローマ(ユーメディア)／CD-ROM2枚組／8900円
9日　PDウルトラマンリンク　★バンダイ／6800円
16日　ROBO・PIT(ロボピット)　★アルトロン／5800円
16日　サイベリア　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(インタープレイ／EAV)／6500円
16日　四柱推命ピタグラフ　★データム・ポリスター／5800円
23日　アローン・イン・ザ・ダーク2　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
23日　ヴァンパイアハンター　★カプコン／6800円
23日　GOTHAII・天空の騎士　★光栄／6800円
23日　提督の決断II　★光栄／10800円
23日　くるりんPA！　★スカイ・シンク・システム／3980円
23日　おまかせ／退魔業(セイバーズ)　★セガ／5800円
23日　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！　★セガ／6800円
23日　料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～　★博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)／5000円
23日　サンダーホークII　★ビクター エンタテインメント／6800円
23日　シーバス・フィッシング　★ビクター エンタテインメント／6800円
23日　ハイパー3D対戦バトル　GEBOCKERS(ゲボッカーズ)　★リバーヒルソフト／5800円
中旬　ゲームの達人2　★サン電子(サンソフト)／8900円
下旬　キュービックギャラリー　★ウイネット／価格未定
下旬　クイズ365(サン・ロク・ゴ)　★OZクラブ／6800円
下旬　ザ・ホード　★BMGビクター／5800円
下旬　mediaROMancer for SEGASATURN 浅倉大介　★ファンハウス／価格未定
未定　THE GHEN WAR(ザ ゲン ウォー)　★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／5800円
未定　The Tower　★オープンブック／6800円
未定　ピンボールグラフィティ(仮称)　★パック・イン・ビデオ／5800円
未定　デスマスク　★バンタンインターナショナル(バンタン電脳工場)／CD-ROM3枚組／8800円
未定　ロジックパズルレインボータウン　★ヒューマン／価格未定
未定　フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～　★やのまん／6300円

●3月

1日　新世紀エヴァンゲリオン　★セガ／5800円
1日　バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.9 影丸　★セガ／1280円
1日　バーチャファイターCGポートレートシリーズVol.10 ジェフリー・マクワイルド　★セガ／1280円
8日　麻雀ハイパーリアクションR(アール)　★サミー工業／価格未定
8日　空想科学世界ガリバーボーイ　★ハドソン／CD-ROM2枚組／6800円
8日　ロードランナー レジェンドリターンズ　★パトラ／5800円
15日　FIFAサッカー'96　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
15日　フィッシング甲子園　★キングレコード／6800円
15日　ZORK I(ゾーク・ワン)　★翔泳社／5800円
15日　リンクルリバーストーリー　★セガ／5800円
15日　ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル　★セガ／4800円
15日　〈初〉バーチャルカジノ　★ダットジャパン／5800円
15日　タイタンウォーズ　★BMGビクター／5800円
15日　DEFCON5　★マルチソフト／5800円
22日　〈初〉ハイオクタン　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／5800円
22日　HORROR TOUR(ホラーツアー)　★オー・シー・シー／5800円
22日　ウイニングポスト2　★光栄／9800円
22日　エアーマネジメント'96　★光栄／8800円
22日　ドラゴンフォース　★セガ／5800円
22日　ISTO É ZICOジーコの考えるサッカー　★みずき／5800円
29日　三國志 英傑伝　★光栄／8800円
29日　〈初〉信長の野望・リターンズ　★光栄／5800円
29日　グラディウス デラックスパック　★コナミ／5800円
29日　スナッチャー　★コナミ／5800円
29日　WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～　★ソフトビジョン インターナショナル／5800円
29日　ルパン三世 THE MASTER FILE　★みずき／5800円
29日　〈初〉麻雀同級生 Special　★メイクソフトウェア／5800円
下旬　アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~　★サン電子(サンソフト)／6500円
下旬　〈初〉デススロットル 隔絶都市からの脱出　★メディアクエスト／価格未定
未定　NFLクォーターバッククラブ'96　★アクレイムジャパン／5800円
未定　〈初〉コープス・キラー　★アクレイムジャパン／価格未定
未定　バーチャ フォト スタジオ　★アクレイムジャパン／6800円
未定　モータルコンバットII 完全版　★アクレイムジャパン／5800円
未定　レボリューションX　★アクレイムジャパン／5800円
未定　囲碁　★アスキー／6800円
未定　アイドル麻雀 ファイナルロマンスR　★アスク講談社／価格未定
未定　ぐっすんおよよS　★エクシング(エクシング・エンタテインメント出版)／6800円
未定　ドラえもん のび太と復活の星　★エポック社／5800円
未定　アイドル雀士スーチーパイII　★ジャレコ／CD-ROM2枚組／7800円
未定　パンツァードラグーン ツヴァイ　★セガ／価格未定
未定　ビクトリーゴール'96　★セガ／価格未定
未定　〈初〉ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～　★ソネット・コンピュータエンタテイメント／価格未定
未定　開運！なんでも鑑定団　★テレビ東京／5000円
未定　〈初〉駿才ー競馬データSTABLEー　★ナグザット／8800円
未定　超兄貴～究極…男の逆襲～　★日本コンピュータシステム(メサイヤ)／5800円
未定　ゲックス　★BMGビクター／5800円
未定　慶応遊撃隊 活劇編　★ビクター エンタテインメント／5800円

●4月

5日　きゃんきゃんバニー・プルミエール　★キッド／5800円
5日　〈初〉三國志・リターンズ　★光栄／6800円
5日　〈初〉七つの秘館　★光栄／7800円
5日　〈初〉2度あることはサンドアール　★CSK総合研究所／5800円
中旬　出世麻雀 大接待　★キングレコード／5800円
未定　〈初〉アイレムアーケードクラシックス　★アイマックス／価格未定
未定　〈初〉サイバードール　★アイマックス／価格未定
未定　〈初〉爆れつハンター　★アイマックス／価格未定
未定　飯島愛インタラクティブ　★インナーブレイン／価格未定
未定　南の島にブタがいた　★スコラ／価格未定
未定　ソニックウイングススペシャル　★メディアクエスト／価格未定
未定　ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅　★メディアクエスト／価格未定

●5月以降

5月下旬　〈初〉ビッグ一撃／パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム　★アスク講談社／価格未定
6月未定　〈初〉オーバードライビンDX　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／6800円
6月未定　〈初〉クロックワークス　★徳間書店／5800円
6月未定　レスキュー　★バンタンインターナショナル(バンタン電脳工場)／価格未定
7月上旬　ホンテット カジノ　★ソシエッタ代官山／価格未定

発売日未定

●今春

〈初〉課(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀篇　★アローマ(ユーメディア)／5800円
餓狼伝説3　★SNK／価格未定
THE KING OF FIGHTERS'95　★SNK／価格未定

編集後記

サターンFANの隔週刊は、いかかですか。編集部は、もっともっとサターン一筋に1996年を突っ走って行きたいと思います。ところで、あいかわらずこのゲームの世界は、○○○がPS発売決定というような、なんだかウソみたいな大事件が起こりますが、サターンだってどんなビッグな楽しみが隠されているかわかりません(意味ありげ)。とはいえ、編集部としてはウワサと事実をきちんと見極めて、確かな情報を確実にお届けしようと思っています。話のついで恐縮ですが、年末の12月29日の読売新聞で「次世代機セガと松下規格統一」という記事が載りました。でも、これははっきりいって嘘、ガセです。セガのほうからも「一切否定する」というコメントを各関係者に当日文書が送られました。私は3DOマガジンの編集長を兼任していて松下とは親しいのですが、ほんとうにこんな話はありません。だってサターンが売れているときに、どんな意味があるのでしょう。ほんとうに、もう……。さて、話は変わりますが、隔週刊もおかげさまでみなさんの応援を受けて、今夜もがんばって記事作りに励んでおりますが、いよいよ副編集長だった相沢を1月1日付けで編集長に昇格させました。誠実で実直で努力家の彼が、サターンFANを作っていきます。私は窓べりの席で見守ることにしましたので、この欄を彼に譲ることにしました。個人的にはマークIIIからセガのファンですので、これからも応援は欠かしません。では。

(NORIKO)

セガサターン　メガドライブ MEGA-CD　ゲームギア

カレンダーの見方
発売日　ソフト名　★メーカー名（正式社名以外にブランド名などがある場合カッコ〈くくりで併記）／メディア及び容量（ROMのみ）＋追加機能もしくは付属品／予定価格（税別）
注：ソフト名の前に「〈初〉」と付いていて、文字が青く書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初めてタイトルが掲載されたソフトです

ルナ ザ シルバースター　★角川書店／ゲーム アーツ／価格未定
ストリートファイターII ムービー　★カプコン／CD-ROM2枚組／6800円
天地を喰らうII～赤壁の戦い～　★カプコン／5800円
AQUAZONE for SEGA Saturn　★キューゼロゼロサン(9003inc.)／5800円
ダークセイバー　★クライマックス／価格未定
エアーズアドベンチャー　★ゲームスタジオ／価格未定
〈初〉エンジェルパラダイス　★サミー工業／価格未定
サクラ大戦　★セガ／価格未定
THOR～精霊王紀伝～(トア～せいれいおうきでん～)　★セガ／価格未定
コブラ・ザ・サイコガン　★タカラ／価格未定
3×3EYES～吸精公主～S　★日本クリエイト／CD-ROM3枚組／価格未定
テラクレスタNEO　★日本物産／価格未定
大冒険～セントエルモスの奇跡～　★パイ／6800円
FARADOON(ファラドゥーン)　★パイオニアLDC／価格未定
風水先生　★博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)／5800円
〈初〉ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説　★バンダイ／価格未定
「CRITICOM ザ・クリティカルコンバット」　★ビック東海／価格未定
ナイトストライカーS　★ビング／価格未定
メタルブラック　★ビング／価格未定
〈初〉ソード・アンド・ソーサリー　★マイクロキャビン／価格未定

●今夏
フライングスピリット(仮称)　★アークシステムワークス／価格未定
大運動会(仮称)　★インクリメントP／価格未定
ゼロヨンチャンプSpecial(仮称)　★メディアリング／価格未定

●今秋
ラグナロク・ステージ(仮称)　★TYO(デジタルフロンティア)／価格未定
TECMO SUPER BOWL(仮称)　★テクモ／価格未定

●年末
コットン2　★サクセス／価格未定

●'96年
EXECTOR　★アークシステムワークス／価格未定
ときめきメモリアル～forever with you～　★コナミ／価格未定
STRIKERS 1945(仮称)　★彩京／価格未定
上海 Great Moments　★サン電子(サンソフト)／6500円
Jewels of Oracle オラクルの宝石　★サン電子(サンソフト)／5980円
〈初〉銀河英雄伝説　★徳間書店／価格未定

●'97年
ガーディアンフォース　★サクセス／価格未定

●未定
パチンコ倶楽部　★アイ・エス・シィ／価格未定
エイリアントリロジー　★アクレイムジャパン／価格未定
〈初〉ライズ オブ ザ ロボット2　★アクレイムジャパン／価格未定
時空探偵DD ～幻のローレライ～　★アスキー／価格未定
ダービースタリオン(仮称)　★アスキー／価格未定
11th Hour　★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
SPOT3　★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント／価格未定
〈初〉ワールドヒーローズパーフェクト　★エーディーケイ／価格未定
卒業S(仮称)　★NECインターチャネル／6800円
誕生S ～Debut～　★NECインターチャネル／6800円
同級生 ～if～(仮称)　★NECインターチャネル／6800円
モンスターメーカー・ホーリーダガー　★NECインターチャネル／6800円
マジックカーペット　★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／価格未定
神罰 人生の意味　★ガイナックス／価格未定
GUNGRIFFON The Eurasian Conflict　★ゲーム アーツ／価格未定
実戦パチスロ必勝法SP(スペシャル)　★サミー工業／価格未定
ハイパーダービー　★CSK総合研究所／価格未定
碁仙人(仮称)　★ジェイ・ウイング／価格未定
現代大戦略 Strikes(仮称)　★システムソフト／価格未定
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)　★システムソフト／価格未定
スラムドラゴン　★ジャレコ／5800円
ファンタステップ　★ジャレコ／価格未定
HOUSING　★スーパーソフトウェア／価格未定
HOUSING CATALOG　★スーパーソフトウェア／価格未定
X JAPAN2　★セガ／価格未定
電脳戦機バーチャロン　★セガ／価格未定
ファイティングバイパーズ　★セガ／価格未定
ファンタジーアース(仮称)　★セガ／価格未定
TIZ(ティズ)～Tokyo Insect Zoo～　★ゼネラル・エンタテイメント／価格未定
ARENA(仮称)　★ソフトバンク／価格未定
〈初〉シミュレーション ズー(仮称)　★ソフトバンク／価格未定
〈初〉パディムス(仮称)　★ソフトバンク／価格未定
エンジェルグラフィティ(仮称)　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
サッカー(仮称)　★ソフトビジョン インターナショナル／価格未定
〈初〉タイトーチェイスH.Q プラス S.C.I(仮称)　★タイトー／価格未定
〈初〉ダライアスII(仮称)　★タイトー／価格未定
心霊呪殺師 太郎丸(仮称)　★タイムワーナー インタラクティブ／価格未定
まうすけのオジャマざわ～るど(仮称)　★データイースト／価格未定
重装機兵レイノス2　★日本コンピュータシステム(メサイヤ)／価格未定
〈初〉ラングリッサーIII　★日本コンピュータシステム(メサイヤ)／価格未定
SUPER301 SQ(仮称)　★日本物産／価格未定
V.R麻雀(仮称)　★日本物産／価格未定
USドラッグチャンプ(仮称)　★日本物産／価格未定
天外魔境外伝 第四の黙示録　★ハドソン／価格未定
ポリゴンSLG(仮称)　★バンプレスト／価格未定
ロボット混戦RPG(仮称)　★バンプレスト／価格未定
3Dベースボール(仮称)　★BMGビクター／価格未定
レガシー・オブ・ケイン(仮称)　★BMGビクター／価格未定
ノバストーム　★ビクター エンタテインメント／価格未定
パチンコファイター(仮称)　★プレ・ステージ／価格未定

メガドライブ・MEGA-CD
2月23日　シャドウラン　★コンパイル／MEGA-CD／7800円
3月22日　魔導物語 I　★コンパイル／16Mbit＋B.B.／7800円

ゲームギア
1月26日　ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～　★セガ／4Mbit／3800円

発売日未定
バーチャファイター Mini　★セガ／8Mbit／価格未定
〈初〉怪盗セイトテール(仮称)　★セガ／4Mbit／価格未定

次回発売のお知らせ
サターンFAN 2月16日号 NO.4は 2月2日(金) 発売予定です

Riverhillsoft
ロゴマークが新しくなりました
ハイパー3D対戦バトル
GEBOCKERS
ゲボッカーズ
8種類の3Dフィールドで繰り広げられる、
新感覚の対戦型アクションシューティング「ゲボッカーズ」。
シューティングの世界に、コマンド入力式による多彩な攻撃の数々を大胆導入。
ジッとしちゃあいられない興奮の攻防、対戦相手との一瞬のカケヒキ‥‥
一度ハマればもう二度と戻れない、トコトン逆上のハイパー3D対戦バトルだ!!
■対戦ケーブル対応■
セガサターン専用　5,800円(税別)
SEGA SATURN
1996年2月23日㈮発売!
初回限定 「対戦ケーブルつき限定パック」同時発売決定!!
SHERIFF
©1996 Riverhillsoft INC. Designed by 重藤 賢一
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328(祝祭日を除く月～金13:00～17:30)
FAX 092-715-6689(24時間受付)
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/

いつまでもそうやって
遊んでなさい。
もれなく
●ウラ
●オモテ
予約キャンペーン実施
「必笑！ゲボトラ」プレゼント
全国ショップにて、『ハイパー3D対戦バトル・ゲボッカーズ』を
ご予約の方全員に、どこではいても大人気のオリジナル
トランクス「必笑！ゲボトラ」をもれなくプレゼント！
詳しくは、店頭チラシをみてね！
実施期間
1995年
12月25日(月)
から
1996年
2月18日(日)
まで
Won
Lost
この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門 1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265

SATURNFAN
1996年2月2日号 No.3
第3種郵便物認可 平成8年2月2日発行 第8巻第2号(通巻74号)
発行人/山森尚 編集人/北根紀子
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 編集/☎03(3573)8605 広告/☎03(3573)8612
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16☎03(3573)0111(代)
定価540円(本体524円)

T1023311020542
©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 23311-2/2